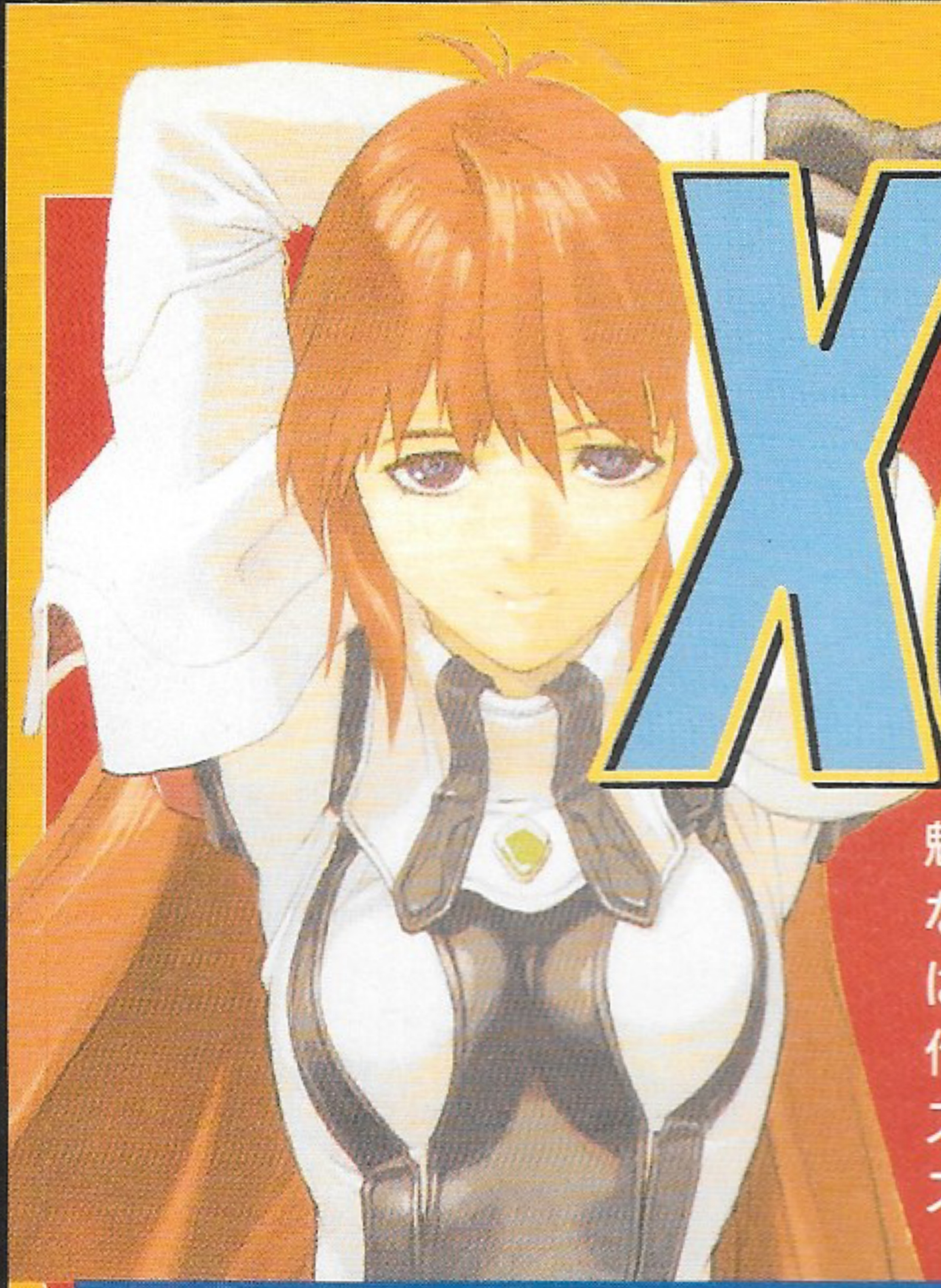


発売記念!ストーリー終盤までの流れを一気に攻略!!

Xenogears

[ゼノギアス]

魅力あふれる登場人物たちが織りなすドラマティックなストーリーをはじめ、見どころが盛りだくさんの期待作『ゼノギアス』。発売直後の今号では、ストーリー後半までを一気に攻略！ システム面でのポイントもフォローするぞ。

Xenogears
ゼノギアス

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)

ストーリー攻略編

ゲームの進め方を押さえたチャートと懇切丁寧なポイント攻略で、プレイヤーの旅をばっちりサポートするストーリー攻略編。まずは前号の記事で攻略した、ラハン村崩壊から国境での艦隊戦までの流れをおさらいしよう。これさえ読めば序盤はバッチリ！

①ラハン村～シタン家

アルルの家でお使いを頼まれ、山道を登ってシタン家へ向かう。家の中のユイと話し、裏の物置でシタンと対面。

②シタン家～ラハン村

シタン家でのイベント後、帰りの山道で村が襲われているのを目撃。追ってきたシタンとともに村へもどり戦闘に。

③黒月の森

黒月の森で、謎の少女エリィと出会い仲間に。巨竜ランカーに襲われた彼女を救うため、戦闘に突入。ギアで倒す。

④ダジル

教会の工房ではヴェルトールに適合するパーツが得られず、シタンはサンドバギーを借りて砂漠へ。フェイも後を追う。

⑤アヴェ軍輸送船

砂漠での戦闘後、シタンとフェイはアヴェ軍に捕まり、輸送船に。突然のユグドラシルの襲撃に乗じて２人は脱出するが、バルトのギアが出現し、戦闘に突入。

⑥大鍾乳洞

戦闘中、ヴェルトールとブリガンディアは砂漠の下に広がる大鍾乳洞に転落。フェイとバルトは地上に戻るため、一時的に協力する。バル爺に会い防砂壁を開き、カラミティを倒して大鍾乳洞を脱出。

⑦ユグドラシル

大鍾乳洞を脱出後、ユグドラシルに乗る。ギア格納庫からブリッジへ移動し、シグルドと話すとバルトのアジトへ。

⑧バルトのアジト

食堂でメイソンと話してから、作戦室にいるバルトと会話。そのあとドックで再びバルトと話し、ギアハンガーにいるメカニックと会話する。その後居住区で眠ると、アジトが襲撃され戦闘に。

ストーリー前半の進行チャート



⑨ブレイダブリク

宿屋のシスターと話し、井戸の横の老人と会話。次にかくれんぼしている子どもを見つけ、再び老人と話し「井戸の鍵」を入手。大武会にエントリーしてシスターと会話。翌日、選手控え室でダンと話し闘技場に。試合をなるべく引きのばす。

⑩地下水路

「井戸の鍵」を使い、井戸から地下水路に潜入。水門を開けてファティマ城へ。

⑪ファティマ城

城の東の塔でマルーを救出。そこにラムサスとミァンが現れ戦闘に。勝利後、フェイも加わり再び戦闘。勝って城から脱出し、ゲブラー基地方面に逃げる。その後ギアハンガーから外へ脱出。

⑫ユグドラシル

ブリッジの扉の前のヌイグルミを調べ、マルーの部屋へ。マルーとの会話後、ブリッジへ戻り、シグルドと会話。ニサンへ。

⑬ニサン法皇府

マルーを連れて大聖堂へ行き、壁画を見る。次にニサン法皇府のフェイたちのアジトでシグルドと話し、さらに橋の上にいるバルトと会話して西の議事堂へ。そこで作戦会議を開始する。

⑭ユグドラシル

ドックへ行き、バルトとシグルドの会話を聞く。そのあとアヴェ奪還作戦開始。

⑮岩山

ミロク部隊のあとを追って岩山を登ると、ゲブラー特務部隊が登場し２連戦へ突入。戦いに勝つと、今度はエリィのヴィエルジェと戦闘に。勝利後、さらに山頂へと移動する。

⑯ファティマ城

シャーカーンとミァンの待ち伏せにあい、ファティマ城への潜入作戦は失敗。そこにメイソン登場。ユグドラシルへ撤退する。場面は再び国境へ。

⑰国境

駆逐艦を突破するアクションシーンのあと、対キファインゼル砲戦→対ドーラ戦のボス２連戦へ。勝利後、グラーフがドーラを復活させると、活路を開くためにミロク隊が特攻。それを見たフェイは気を失う。

⑱ユグドラシル

撤退するユグドラシルを、ラムサスが追撃。そこに謎のギア〝エルルの悪魔〟が現れ、双方を無差別に攻撃する。バルトの戦闘終了後、シタンだけがポッドでユグドラシルを脱出。

⑲国境

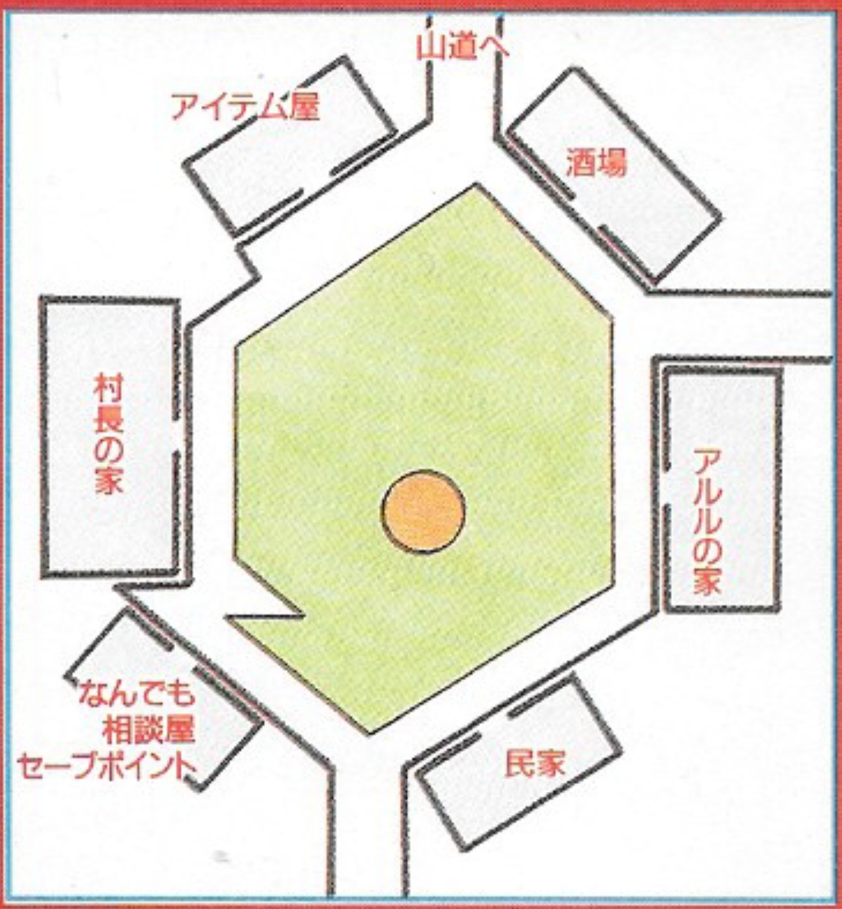
ユグドラシルを脱出後、国境でシタンはフェイを捜す。しかしフェイの姿は見あたらず、無惨な光景だけが残っている。

TOWN MAP

ラハン村からブレイダブリクまで、ストーリー前半に訪れる街や拠点のマップを掲載。ショップなどのスポットを巡るときのガイドとして役立てよう。



◀街や村ではタルなどを調べたり、人と話すことでアイテムが手に入る場合がある。いろんな場所を探してみよう。



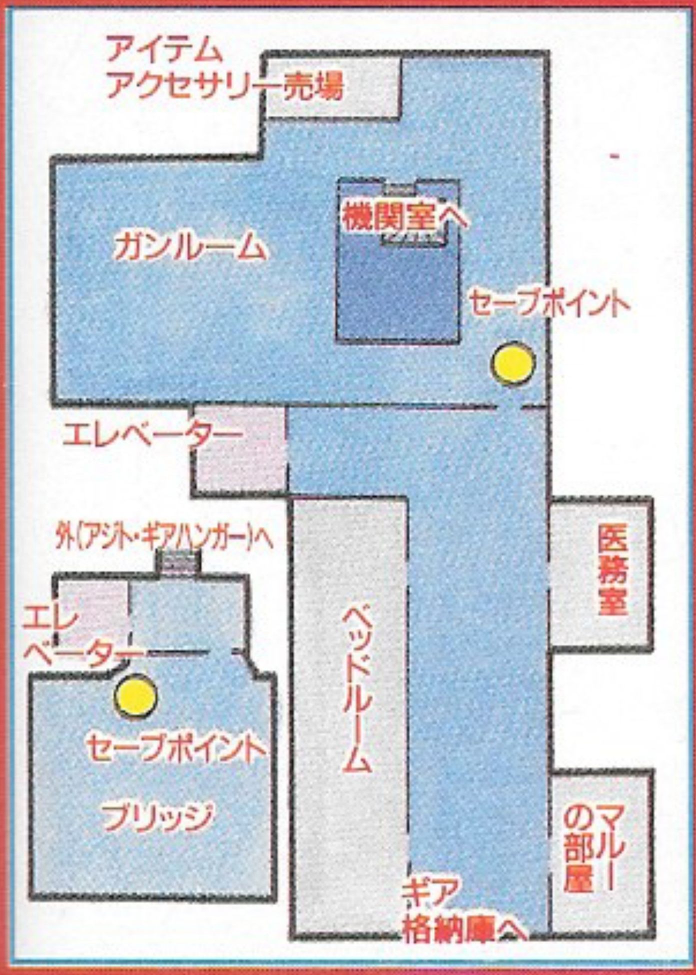
ラハン村MAP

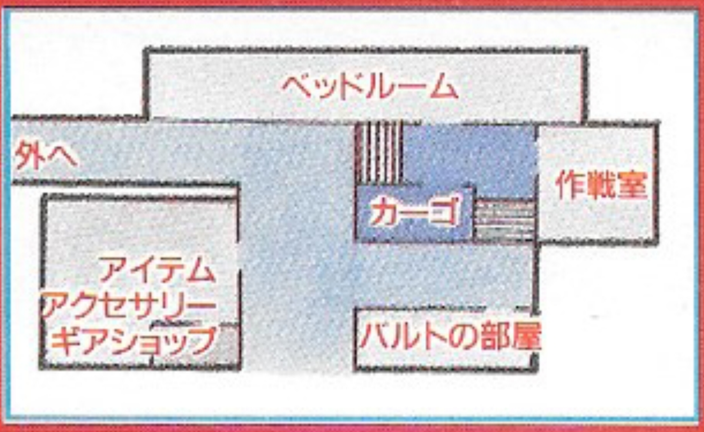
なんでも相談屋はシタン家に向かう前に寄っておきたい場所。また北側の出口は、ワールドマップにいちいち出なくても山道に行ける便利な出口なのだ。



ダジルMAP

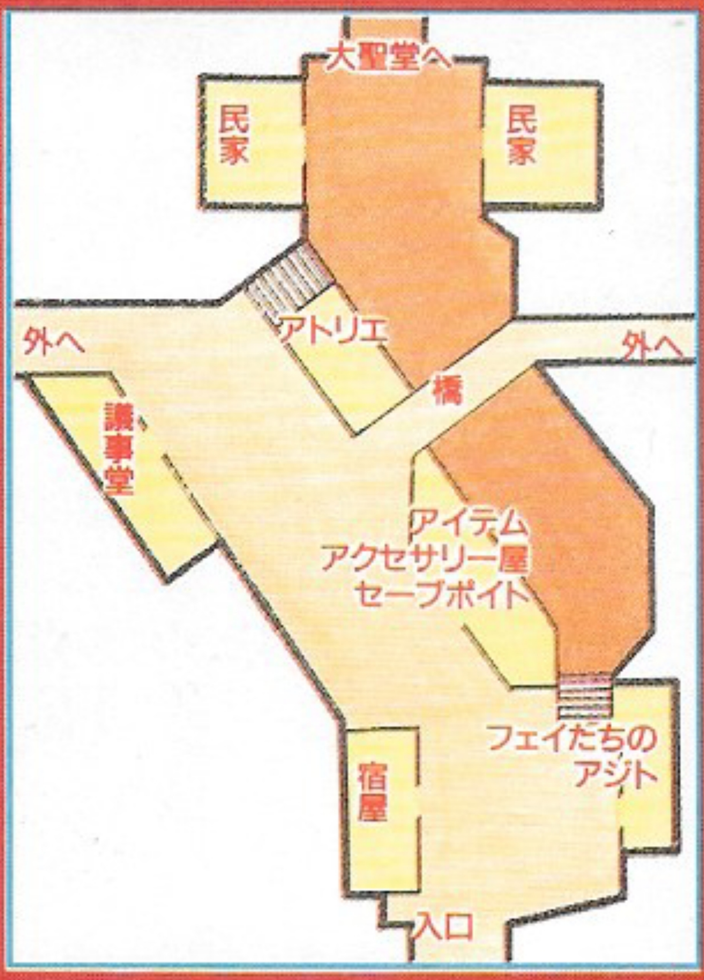
ダジルの街にある２つのショップは、どちらも露店になっている。アイテム屋、武器・防具屋ともに品揃えは充実しているので、砂漠に出る前に防具とアイテムをしっかり調達しておこう。教会の工房ではギアの修理をおこなっているが、残念ながらヴェルトールの整備や強化はできない。





ユグドラシル＆バルトのアジト

〝移動する拠点〟としてお世話になるユグドラシル内のマップは、しっかり把握しておきたい。各種ショップの品揃えはゲームの進み具合によって変わるので、まめにチェックしよう。ゲームの中盤から、艦内のマルーと話すことでパーティのメンバーチェンジも可能になる。バルトのアジトにあるショップは、あらゆるアイテムを売買できて便利だが、あまり利用する機会はない。

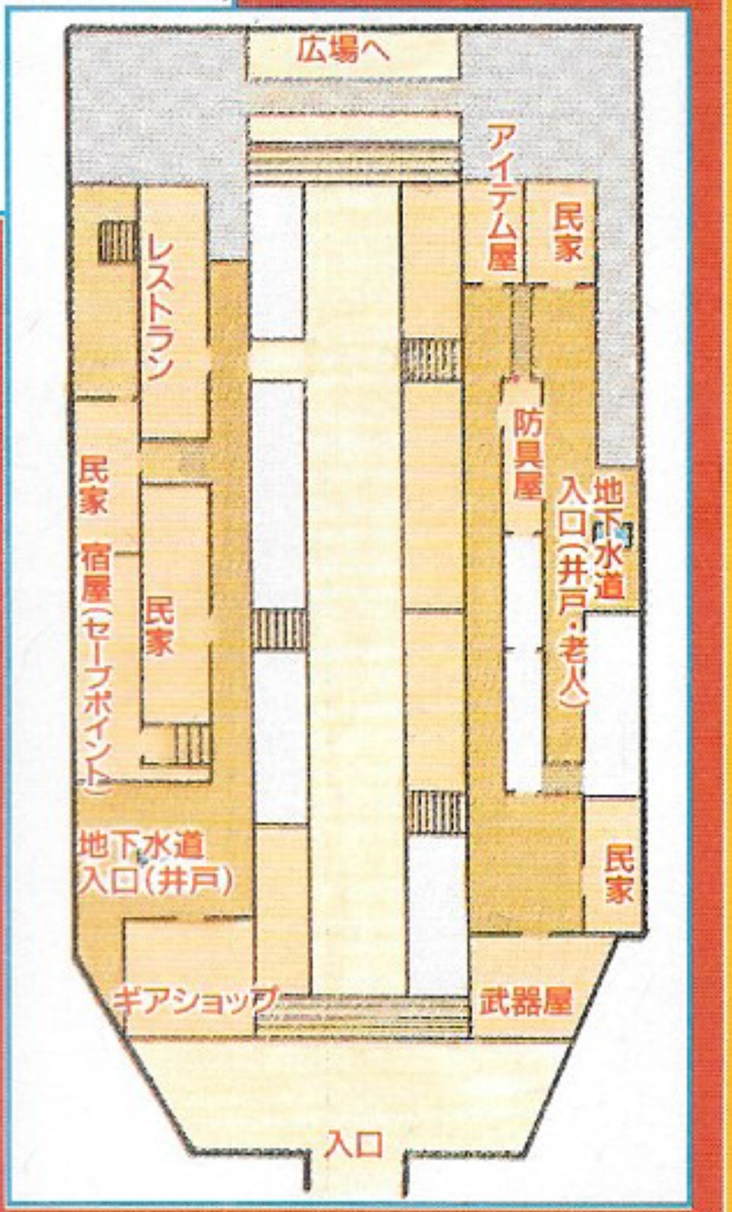


ニサン法皇府MAP

ニサン教の信者の生活区。拠点としての利用価値は薄いが、ストーリー展開のうえではとても重要な場所だ。シタンやシグルドの謎多き過去が、ここで明かされる。

ブレイダブリクMAP

マルー救出作戦のキーポイントになるこの街は、街道沿いにショップや民家が階層式に建ち並び、とても複雑な構造になっている。各種ショップの位置だけでも、しっかり把握しておこう。



BOSS DATA

街や拠点のマップに続いて、おさらいしたチャート内で対決するボスキャラのデータを大公開！　ゲーム前半に登場するボスキャラとはいえ、どれもやっかいな特徴や特殊能力を持つ強敵ばかりだ。この中にまだどうしても勝てない敵がいれば、データや攻略法を参考に作戦を立ててバトルにのぞもう。

③ランカー

黒月の森でエリィを襲う巨大なモンスター。スロウの効果があるブレスにさえ注意していれば、楽勝の相手だ。強攻撃や必殺技で手早く片づけよう。

H	E	G
480	343	0

宝 ウロコ



④ミミー

砂漠で登場するボス。通常攻撃がまったく通用せず、こちらの攻撃に対して燃料吸収の特殊攻撃でカウンターを返してくる。エーテル攻撃の「指弾」が効果的。

H	E	G
200	1044	0

宝 目玉



⑤ブリガンディア

砂漠で登場するバルト専用ギア。特殊能力の「ワイルドスマイル」でこちらの命中率を下げるので、必殺技をメインに使ってダメージを与えよう。

H	E	G
800	1600	500

宝 なし



⑥カラミティ

大鍾乳洞の出口で立ちはだかるギア。攻撃力が高く、バル爺の家でギアを強化しておかないと勝つのは困難だ。ブリガンディアのワイルドスマイルを使おう。

H	E	G
2500	8642	2000

宝 なし



⑧＆⑮ゲブラー特務部隊

優秀なパイロットと高性能のギアで構成されたエリート部隊。こちらの防御力を下げてくるシールドナイトは真っ先に撃破すること。



▲ソラリスの精鋭部隊である彼らとは、何度も戦うことになる。各個撃破を心がけよう。

⑪ラムサス＆ミァン

ファティマ城で登場。副官のミァンは回復専門のNPCだ。水鏡の構えを実行中に攻撃すると、カウンターで反撃される。連殺で一気に決めるのが得策。

H	E	G
400〜800	7000	500

宝 なし



⑯ヴィエルジェ

岩山で登場するエリィ専用ギア。ゲブラー特務部隊との戦いでヴェルトールのHPが減っていると、つらい戦いになる。必殺技で迅速に倒したいが……。

H	E	G
2400	11046	700

宝 なし



⑰キファインゼル砲

カウントダウン後に放たれるキファインゼル砲の威力は脅威。次の戦闘にそなえてHPを温存するなら副砲は無視。アイテムがほしい場合は副砲から破壊しよう。

H	E	G
1800	7000	0

宝 ？



⑲ドーラ

装甲を破壊すると、防御力が下がるかわりに強力なドーラ砲で攻撃してくる。そこまできたら味方全員がブーストをかけて、一気にたたみかけるのだ。

H	E	G
3000	13393	2000

宝 装甲板＋3



※マップはすべて上が北方向です。イラスト／影一号　※上のボスデータの番号は、P.40のチャートの番号に対応しています。また、データ欄のH＝HP、E＝経験値、G＝もらえるお金、宝＝落とすアイテムを表しています。

ストーリー中盤のキスレブ帝都D区画からゲーム後半までを攻略!

帝都D区画〜キスレブ上空

国境での戦いで気を失ったフェイは、キスレブのD区画で意識を取り戻す。ここからの流れでは、キスレブの大衆娯楽であるバトリングに選手として参加し、押収されたヴェルトールの奪回作戦を実行することになるのだ。

⑳帝都D区画1　フェイ

洗礼の儀式が終わって目覚めたら、まずは酒場へ移動。そこで調達屋のハマーに出会う。その足でD区画から出ようとすると、バトリング委員会の人間がフェイを捜しているという話が聞けるので、再び酒場へ。イベントのあと食堂でハマーと新任の医者の話をしてから宿舎に戻るとシタンと再会。

▼

㉑帝都C区画1　シタン　フェイ

バトリングの初戦で爆発事故。気を取り直し、バトリングで4勝して宿舎で休むと、リコが訪ねてくる。

▼

㉒地下水道　リコ　シタン　フェイ

リコの手下を惨殺した疑いをかけられたフェイは、真犯人を見つけるためシタン、リコと連れだって殺人事件が起こった地下水道へ。3人はそこで、事件の元凶であるモンスター〝レッドラム〟と遭遇。何とか打ち倒すも、リコは右腕を負傷してしまう。

▼

㉓帝都C区画2　フェイ

バトリングの決勝リーグがスタート。前哨戦で3勝してから闘技場を出ると、ギアを整備するイベントが発生。そこにワイズマンが現れ戦闘に突入する。翌日の決勝戦では、リコとバトリングで対決。

▼

㉔ゲブラー基地(アヴェ)

エリィとドミニアの会話。キスレブに向けて、爆弾戦艦ヘヒトが発進する。

▼

㉕キスレブ総統府　シタン　フェイ

キスレブ総統府に向かい、ジークムント総統と対面。リコも総統府に忍び込んでくる。リコの回想イベント。

▼

㉖首都ノアトゥン　シタン　フェイ

首都ノアトゥンに行くと、ハマーがヴェルトールの隠し場所についての情報を入手している。

▼

㉗帝都D区画2　シタン　フェイ

D区画に戻ると、リコの救出を依頼される。部屋で休んだあと、展望台から輸送列車に飛び乗り作戦開始。

▼

㉘ギアドック　シタン　フェイ

ギアドックでは、天井裏のダクトを通ってギアの格納庫まで移動。ヴェルトールを奪回し、バトリング会場へ向かうとリコが窮地に立たされている。リコに襲いかかるランカーRと戦闘。

▼

㉙キスレブ上空　リコ　フェイ

爆弾戦艦ヘヒト襲来。ゲブラー特務部隊と3度目の対決のあと、ヘヒトとの戦闘に突入。

⑳帝都D区画1

宿舎や地下水道など、行く機会が多い場所はしっかり位置を覚えておこう。Bインフォーでは換金アイテムを高く買い取ってくれるぞ。



▲D区画にアイテム屋はない。アイテムは、ハマーから購入するのだ。

BOSS リコとその手下たち

〝洗礼の儀式〟では、リコの手下を相手に勝ち抜きバトルを繰り広げる。手下を何人倒せたかで、D区画でのフェイのランクが決まるぞ。4人の手下を倒せばリコとも戦えるが、必ず負けてしまう。

●レオナルド・ハインリヒ・バルガス

H	500	E	300	G	150
宝	なし				

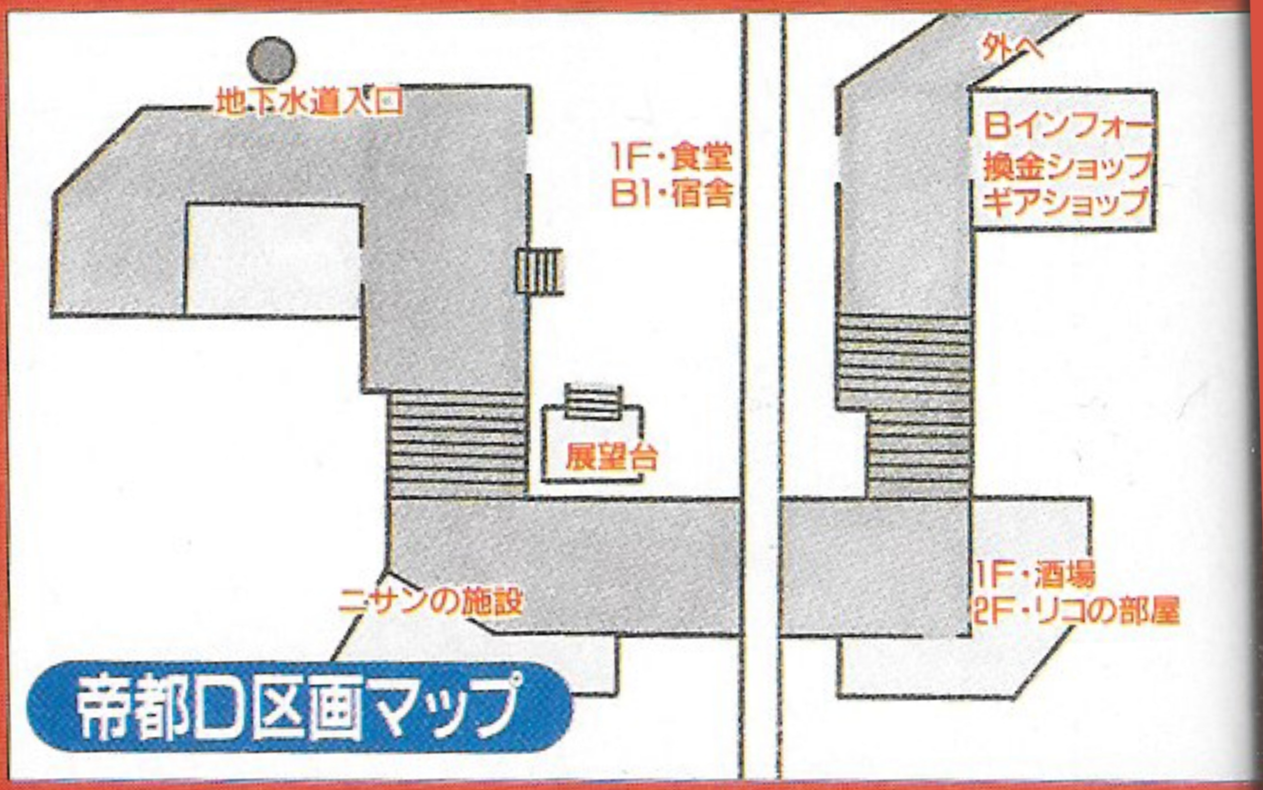
●スザーン

H	800	E	500	G	0
宝	メタルジャケット				

キスレブ全体マップ



帝都D区画マップ



㉒地下水道

地下水道の構造は平面的で、段差を上ったり下りたりする必要はない。しかし、そのぶん通路は複雑に入り組んでいるので、マップでこまめに現在位置を確認しながら歩かないと、すぐに迷ってしまうぞ。地下水道のマップは、スタート地点から西の方に置かれた宝箱の中にある。まずはそれを入手しよう。





▲出現する敵はかなり手強い。回復アイテムは豊富に用意しておくこと。

◀地下水道には、別の階やマップを通らないと取れないアイテムもある。

BOSS レッドラム

毒、混乱、さらに即死と、嫌な特殊能力を使う強敵。ステータス回復と、戦闘不能から回復するアイテムを多めに用意していないとツライ戦いになる。



◀1ターン目に味方2人を混乱させる。すぐに態勢を立て直せるように混乱防止の「クールメガネ」を装備。

H	4242	E	52425	G	500
宝	なし				

地下1階マップ



地下2階マップ(1)



地下2階マップ(2)



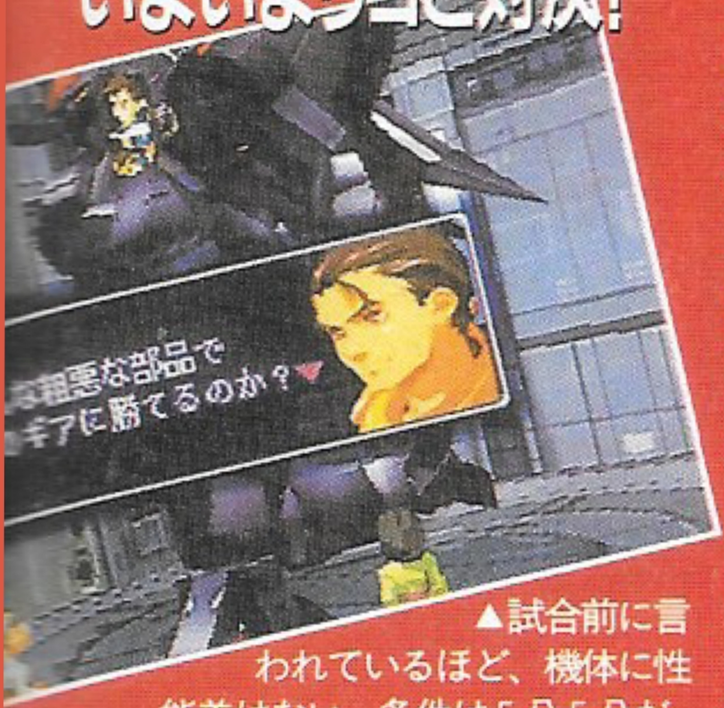
地下水道攻略手順

まず地下1階の①と②、地下2階の③を調べて殺人現場の状態を把握する。そのあと④の場所にある〝ネコイラズでチュー〟を調べて「下水道のカギの束」を入手。カギを手に入れたら⑤の下水道処理施設に向かい、扉を開けて宝箱から「お守りの鈴」を入手しよう。鈴を入手後、⑥の排水口を調べると、ボスモンスターのレッドラムが出現する。セーブしてから戦闘にのぞもう。

※チャート内のキャラ名は、その時点でのパーティメンバーです。青色で示してある場合はそのキャラが固定の場合、赤色は何人かの中から選択できる場合で編集部がオススメするキャラです。

㉓帝都C区画2

いよいよリコと対決!



▲試合前に言われているほど、機体に性能差はない。条件は5分5分だ。

バトリングの決勝リーグで3勝すると、ついにリコへの挑戦権を獲得できる。決勝戦前夜のイベントではワイズマンとの戦闘があるが、この戦いには勝つことはできない。ワイズマンが語ったフェイの過去と、戦いの中で教えられた極意を胸に、フェイは新たな気持ちで決勝戦に挑むのだ。これまで培ったテクニックを総動員して勝利をつかもう！

ONE POINT 攻略 キングを制するダッシュパンチ!

さすがにチャンピオンとして君臨していただけあって、リコのテクニックは相当なもの。しかし、彼にも弱点はある。それは、ダッシュからの攻撃に反応できないこと。接近した状態からコンボを繰り出しても、逆に反撃される場合が多いが、ミドルレンジからのダッシュパンチをコンボの起点にすれば、ノーガードで食らってくれることが多いのだ。

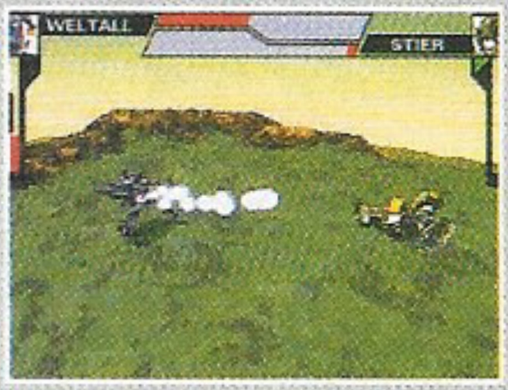


▶動きが素早く、技も巧み。最強の相手だ。



●エーテル弾で足止めしよう

◀リコが間合いを離してダッシュを始めたら、エーテル弾を撃って足止め。このダッシュに撹乱されたら負ける。



●吹っとばして追い打ちせよ

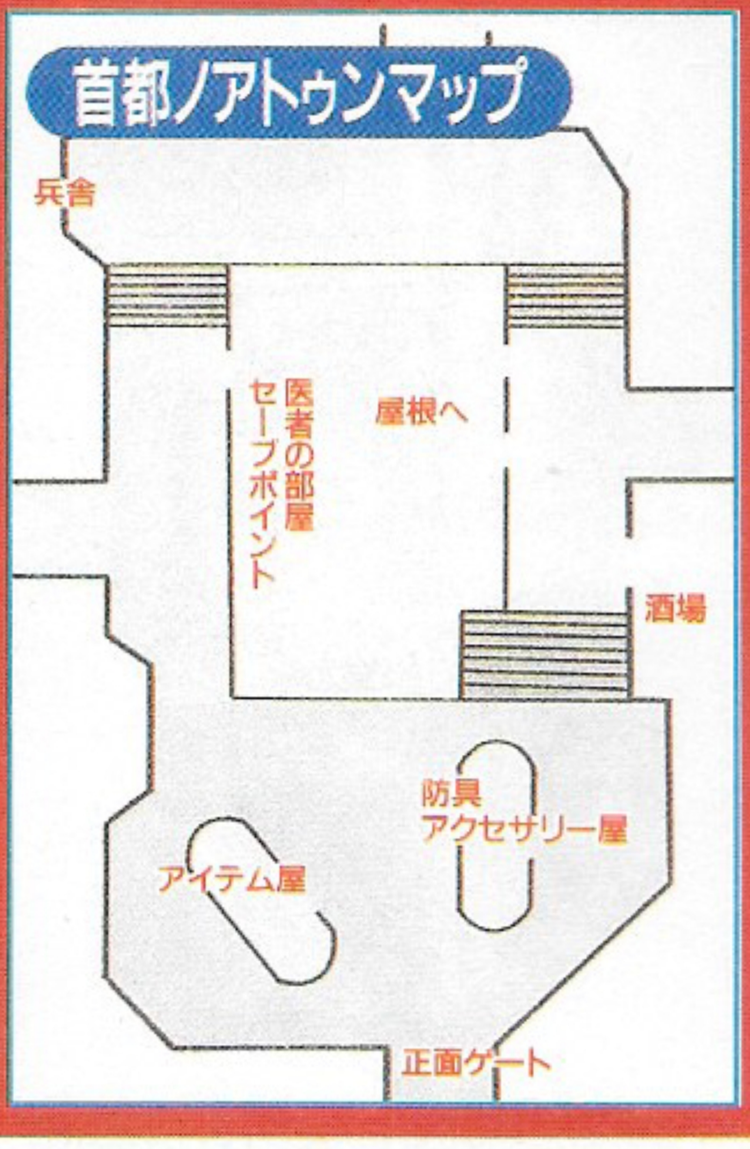
◀繰り出すコンボは、最後の1発で相手を吹き飛ばすものがいい。ダウンした相手にエーテル弾で追い打ちだ。

㉖首都ノアトゥン

殺伐とした雰囲気のD区画とは逆に、平和な生活感がただよう首都ノアトゥン。D区画でショップの代役だったハマーが情報集めに奔走している間、アイテムの調達はこの街のショップを利用しよう。また、帝都を脱出するときに酒場の新人ウェイトレスと話すと、パーティメンバーの変更をしてくれるのだ。



◀あとでパーティ編成する必要ができたら、彼女に話しかけるのだ。



BOSS ランカーR



"R"というのはリベンジか、それともリターンか。まぁどちらにせよ、黒月の森で戦ったときよりも少し強い程度なので、特に気をつけなくても楽勝で倒せるぞ。このあとに続く、ボス戦にそなえてHPを温存しておく意味でも、手早く倒してしまおう。「ブレス」で命中率を下げられると、戦闘が長引いてしまうので注意。

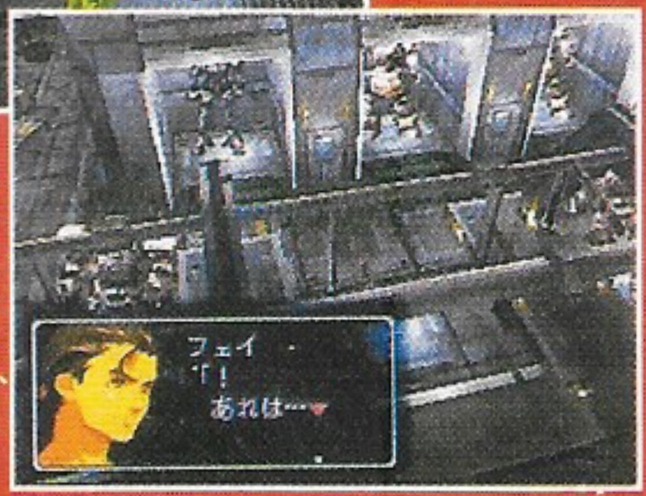
H	800	E	946	G	0
宝	ウロコ				

㉘ギアドック

ギアドックでは、天井裏のダクトを通って、警備室やギア格納庫などの重要なポイントに潜入する。ダクトも地下水道と同じ平面的な通路だが、こちらの構造は単純なので迷う心配はないぞ。また、ダクト内の通気口がある場所では、下の様子を偵察できる。場所によっては進行上のヒントを見られることもあるので、通気口を見つけたら必ず調べてみること。格納庫には修理メカもいるのでチェック。



◀このダンジョンでの強敵は、キスレブ剣兵と整備兵。必殺技で早めに倒さないと、大ダメージは確実。

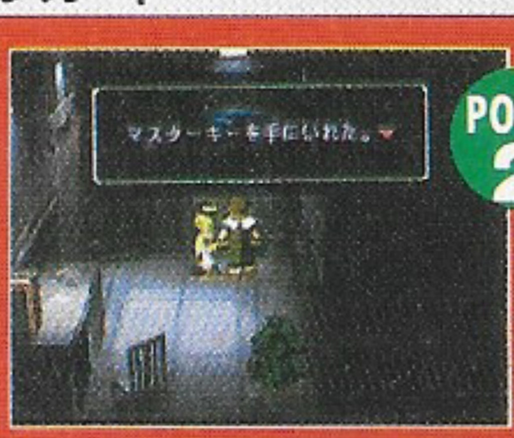


▶なんと、格納庫にヴェルトールが収容されている！ 通気口を調べていると、思わぬ場面を目にするぞ。

ギアドックポイントマップ

オススメ装備 クールメガネ、スリープカード


POINT 1 この部屋では下の箱を動かして、それを足場に右側の荷物の上にジャンプする。箱は単純に、押せば動く。



POINT 2 警備兵が出払ったあと、警備室に入ってこの棚を調べると、格納庫の鍵「マスターキー」が手に入る。


POINT 3 ここにあるスイッチを3回押すと、ヴェルトールが出てくる。フェイを足元に移動させると乗り込めるぞ。


POINT 4 見事ヴェルトールを奪回したら、裏側のカタパルトに乗ってバトリング会場へ。リコを助けるのだ！

㉙キスレブ上空

キスレブの巨大原子炉に向けて、爆弾戦艦ヘヒトが突撃を開始！ ヴェルトールでヘヒトをくい止めようとするフェイの前に、ゲブラー特務部隊とエリィが立ちはだかる……。



▲任務と理性のはざまで揺れる、エリィの心。逃げまどう人々の姿を見て、彼女が選ぶ行動は……。

BOSS ゲブラー特務部隊&爆弾戦艦ヘヒト

ゲブラー特務部隊のギアを1体（ワンドナイツRは2体）ずつ倒していくと、最後にヘヒトと対決。ワンドナイツRとの戦いから、リコの乗るシューティアが一緒に戦ってくれる。

●シールドナイトR

H	1600	E	5570	G	1000
宝	なし				

●ソードナイトR

H	1800	E	5570	G	1000
宝	なし				

●カップナイトR

H	1500	E	5570	G	1000
宝	ビームコート				

●ワンドナイツR×2

H	1800	E	5570	G	1000
宝	なし				

●爆弾戦艦ヘヒト

H	7500	E	48106	G	20000
宝	HPドライブ				

キスレブ～タムズ

キスレブを脱出するため、新造戦艦「ゴリアテ」の奪取を計画するフェイたち。エリィとリコを仲間に加え、大胆な帝都脱出作戦が始まる。

30 キスレブ エリィ シタン フェイ
首都ノアトゥンを出るときに、リコが仲間に加わる(酒場でパーティ編成が可能)。ゴリアテ工場へ出発。

31 ゴリアテ工場 フェイ エリィ シタン
ベルトコンベアーを操作しながら工場の奥へ侵入。ゴリアテ目前で、への6号とのボス戦闘。

32 ゴリアテ エリィ シタン フェイ
仲間全員に話しかけてから、シタンと話すとゴリアテが発進。キスレブ脱出後、グラーフが襲ってくる。

33 海上
残骸の上で、エリィが「ガタゴト」と音のするところを調べるとフェイが現れる。その後シェバトを目撃。

34 ユグドラシル1 バルト
リコ激怒のイベント後、バルトがギア格納庫にいるシタンと、シューティアを整備中のリコに謝りに行く。

35 タムズ1 エリィ フェイ
漂流中のフェイとエリィは海上都市タムズに救出される。タムズのブリッジで艦長に話しかけ、ビアホールで再び艦長と話すと「教会」が実行しているサルベージ計画の話を聞かされる。

36 ユグドラシル2 エリィ バルト フェイ
ドミニアがユグドラシルを襲撃。フェイとエリィはブリッジにいる艦長と話し、ギアで援護に向かう。

37 ラムサス艦 エリィ
エリィに斬りかかるドミニアをミァンが制する。イベント後、エリィの乗るギアがラムサス艦を脱出。

38 タムズ2 フェイ
タムズのビアホールにいるバルトを迎えに行くと、エリィが戻ってくる。エリィは1人ユグドラシルへ。

39 ユグドラシル3 バルト フェイ
ユグドラシルに戻ったエリィは、機関を暴走させようとするが、危ないところでくい止められる。

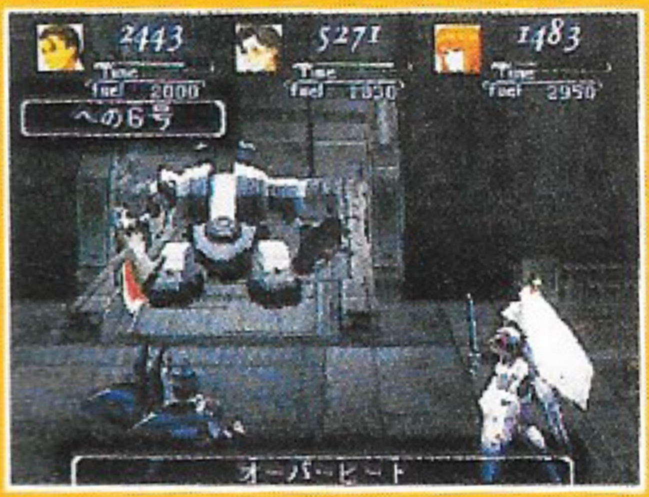
40 タムズ3 エリィ バルト フェイ
ドミニアがタムズを急襲。勝利後、次は海中からラムサスが襲ってくる。激戦の末、フェイが意識不明に。

31 ゴリアテ工場

ゴリアテ工場を攻略するポイントは、工場の奥まで伸びる運搬用のベルトコンベアー。目当ての戦艦ゴリアテがある場所にたどり着くには、あちこちにあるスイッチを切り替えてベルトコンベアーの流れを操作し、それに乗って移動する必要があるのだ。

BOSS への6号

3ターンごとにシフトアップして、攻撃力、防御力、スピードを上げる。これを何度か繰り返すとオーバーヒートして動かなくなるので、そこが狙い目。

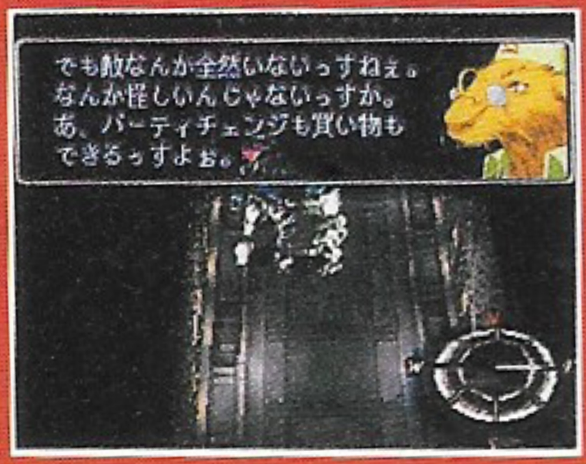


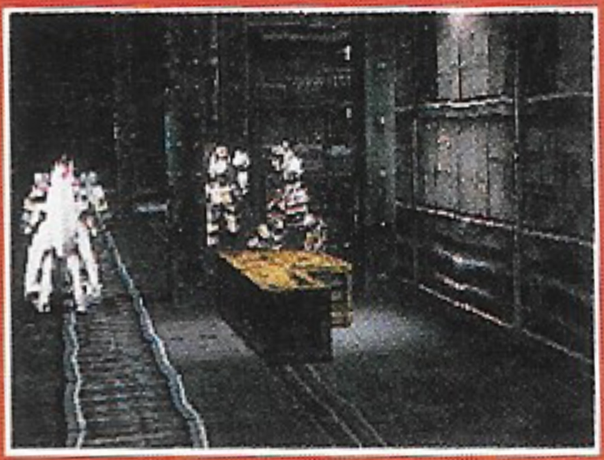
◀オーバーヒートすると同時に、4人のキスレブ整備兵が出現。彼らはへの6号のHPを回復するので早めに倒そう。

H	6800~10000	E	67284	G	15000
宝	アース				

ゴリアテ工場ポイントマップ

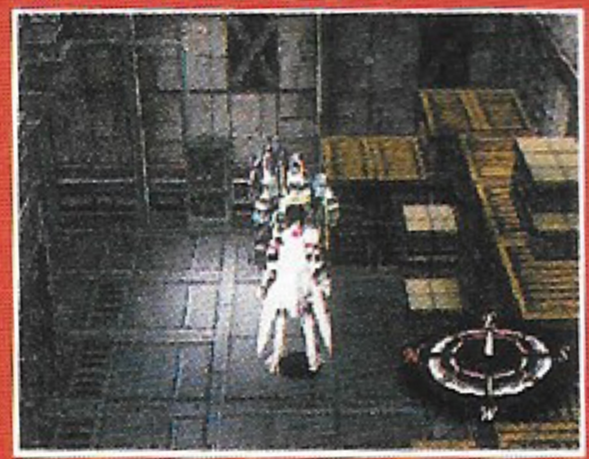
オススメ装備	装甲板＋3

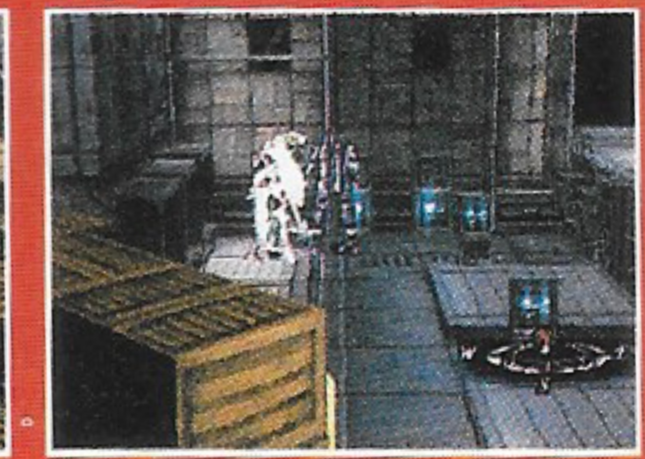




POINT 1 最初のゲートの前にはギアに乗ったハマーがいる。話しかけると買い物やパーティの編成ができるぞ。ここでギアの性能を可能な限り上げてから先に進もう。

POINT 2 このような場所には必ず敵のギアが待ち受けている。まあ回復などの準備ができるわけではないけど、とりあえず敵の襲撃にそなえて気持ちを引きしめておこう。





POINT 3 このスイッチを入れると、ベルトコンベアーの動く方向が変わる。方向を変えたら上に乗って、工場の奥へと進もう。乗っているだけで自動的に移動するので楽チンだ。

POINT 4 見た目は他のスイッチと同じだが、このスイッチを入れると宝箱が2つ落ちてくる。中身は「金塊」と「雲母」だ。近くにあるメモリーキューブでセーブするのも忘れずに。

35 タムズ1

品揃えの豊富なショップに、回復施設とメモリーキューブも備えた便利な拠点のタムズ。一方で、ここは楽しい〝遊び〟の要素が豊富に盛り込まれた場所でもある。散策してみるといろんな発見があるぞ。

勝負師と話すと…

▶勝負師はビアホールや物資搬入口などにいる。話しかけると……。





◀カードゲームで勝負をすることに。最初にルールを説明してもらえる。

タムズ インフォメーション

タムズは用途の異なる6つのフロアで構成されている。それぞれのフロアへは〝ねじレベーター〟を使って移動するのだ。各フロアにあるスポットを把握しておこう。

4F (ブリッジ)	艦長がいる。3Fのビアホールとは直接つながっていて、歩いて行き来できる。
3F (ビアホール)	メモリーキューブがあり、データのセーブが可能。カードの勝負師が1人いる。
2F (医務室)	ベッドで眠ればHP、MPが完全回復。偏屈者の医者がいる。
1F (甲板)	甲板広場内に武器屋、アイテム屋、メモリーキューブがある。アイテムの補給はここで。
B1F (物資搬入口)	宝箱が4つと、ギアショップがある。そしてカードの勝負師が1人。甲板広場から直通。
B2F (ドック)	ユグドラシル停泊中は、ここからユグドラシルの内部に行ける。

ONE POINT 攻略 4つの箱を取る方法



B1Fの物資搬入口には、4つの宝箱が置かれて(隠されて？)いる。ここではすべての宝箱の入手方法をこっそり教えちゃうのだ。

❶金網の向こうの宝箱

近くに置かれている箱に乗り、ジャンプで金網を飛び越せば取れる。宝箱の中身は「サーペントWG」。バルト専用の武器だ。



❷箱に囲まれた宝箱

上り階段の近くにある開け放たれた扉をくぐり、写真の位置から下に落ちると取れる。中身はギア用のアクセサリー「D回路」だ。



❸物資の上の宝箱1

巨大なマシンガンの上を渡り、さらに木の板と巨大なナイフを渡って写真の位置まで行けば取れる。中身は「ムーンロッド」。



❹物資の上の宝箱2

写真の場所あたりで、タイミング良くジャンプして突き上げれば宝箱が落ちてくる。中身はギア用のアクセサリー「雲母」だ。



36 ユグドラシル2

エリィ拉致される!?

甲板に出てギアに乗ると、そのままハイシャオとのバトルに突入する。その前に、ギアショップでヴェルトールとヴィエルジェの性能を上げておけば、戦闘が楽になるぞ。電撃に対する耐性を持つアクセサリー「アース」も装備しておけば準備は万全だ。

▼ユグドラシルの危機にフェイとエリィが出撃！





▲敵を撃退するも、ヴィエルジェが捕まってしまう。

BOSS ハイシャオ

水属性の全体攻撃“ネレイダスサイクロン”と、電撃属性の“電撃アーム”が強力。必殺技の連発で早めに決着をつけたい相手だ。エーテル攻撃も有効だぞ。



H	2800	E	19500	G	10000
宝	なし				

▲最初のターンに必ず“ネレイダスサイクロン”を使う。



◀アクセサリーの「アース」を装備していれば“電撃アーム”のダメージを軽減できる。



▶ブリガンディアの「ワイルドスマイル」で敵の命中率を下げると、有利な展開に。

40 タムズ3

ドミニアの乗るブレードガッシュ、ラムサスの乗るハイシャオ2＆ミァンとの2連戦。どちらも強敵だが、特にハイシャオ2は、先ほど戦ったハイシャオとは別物の強さなので気を引きしめてかかろう。戦闘に参加する3体のギアに「アース」を装備させておけば、ハイシャオ2との戦いがかなり楽になる。



◀出撃する前に、ハイシャオとの戦闘で受けたダメージを忘れずに回復させておこう。

BOSS ブレードガッシュ

属性を持つエーテル攻撃でダメージを与えると、同じ属性のエーテル剣で反撃してくる。エーテル攻撃の使用は避け、通常攻撃と必殺技で確実にダメージを与えよう。



H	3000	E	22428	G	3000
宝	STRドライブ				

▲エーテル剣が発動！通常攻撃の威力が格段にアップするぞ。



◀エーテル剣は逆の属性を持つエーテル攻撃を使えば、打ち消すことができるのだ。



▶必殺技をメインに使って攻めたてよう。通常攻撃は高い確率でガードされてしまう。

BOSS ハイシャオ2

“水鏡の構え”をとっているときに、通常攻撃や必殺技は厳禁。“ネレイダスサイクロン”で反撃されるぞ。エーテル攻撃だと反撃されないので、そっちで攻撃するといい。



H	4500~5000	E	19500	G	15000
宝	なし				

▲NPCのミァンは今回もHPを回復する。ず、ずるい……。



◀“水鏡の構え”に入ったら、エーテル攻撃でダメージを与える。これなら反撃されない。



▶さっき戦ったときとは、威力が段違いの“電撃アーム”。「アース」は必須だ。

ONE POINT 攻略 今後のギア戦ではエーテル機関も必須!

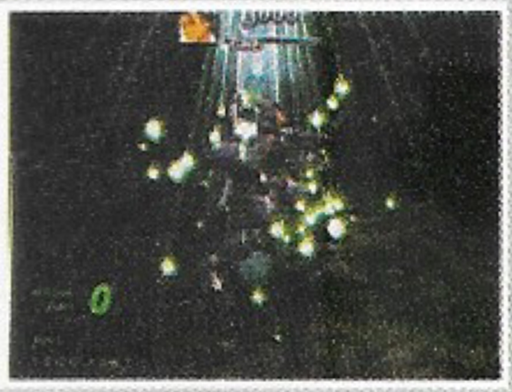
これまでのギア戦闘は、基本的に通常攻撃と必殺技の力押しだけで問題はなかった。そのため、エーテル機関の必要性を感じることは、あまりなかったはず。だが、このページで紹介しているハイシャオ2とブレードガッシュがそうだったように、今後はエーテル機関を活用しないと苦戦を強いられる強敵が続々登場するぞ。この機会に、ヴェルトールを始めとした味方のギアが使えるエーテル機関を、じっくり見直してみよう。その有効な使い方を見い出せれば、戦闘での行動の幅がぐっと広がるのだ。



▲エーテル攻撃といえば、エリィの愛機ヴィエルジェ。全属性の攻撃が使えるため、どんな敵にも対応できる。



▲“ワイルドスマイル”は、とくに使える特殊能力だ。



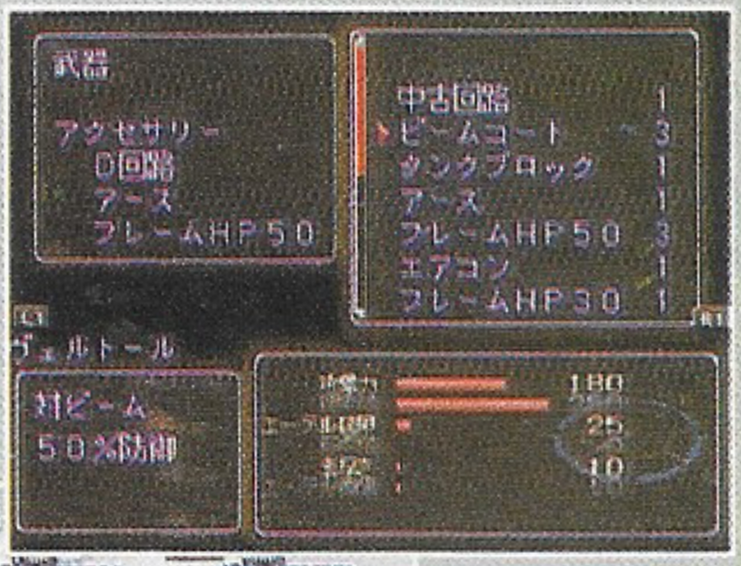
▲防御力を下げられたら、内養功などで回復しよう。

ONE POINT 攻略 ギアのボス戦で勝てないときは…

HPを回復する手段が少ないギア戦では、いかにダメージを少なく抑えるかが重要。特にボス戦ともなると、敵の攻撃が持つ属性と装備しているアクセサリーの相性が、ギアの性能以上に勝敗を大きく左右する。ギアの性能は万全なのにボスに歯が立たなかった場合は、敵の攻撃が持つ属性に耐性のあるアクセサリーを装備して再チャレンジだ。またイベント戦闘の連戦では、1ターンでどれだけ多くのHPを回復できるかも重要。要するに「フレームHP30」よりも「フレームHP50」の特殊装置を装備している方が、ピンチのときにより多くのHPを回復できるので有利なのだ。

●アクセサリーがカギ

▶属性に対して耐性を持つアクセサリーは、豊富な種類を揃えておきたい。相手によって使い分けよう。





●特殊装置は?

◀HPを回復する特殊装置は、より回復量が多いものを装備する。使用時のエネルギー消費は多くなるが…。

タムズ〜教会発掘現場へ出発

タムズを襲ったラムサスの渾身の一撃を受け、意識不明になるフェイ。エリィたちはフェイを治療するため、教会の助けを借りることにする。ここからの展開では、世界的に教義を広める教会の正体と、その目的が浮き彫りにされるぞ。

41 タムズ1 エリィ バルト シタン
タムズの医者と話したあと、甲板広場で女の子を助けるとビリー登場。彼の案内で教会へ向かうことに。

42 ワールドマップ エリィ バルト シタン
海の移動も可能になったユグドラシル2世に乗り、北方にある教会に進路を取る。

43 教会1 エリィ バルト シタン
ビリーの案内でフェイを医務室へ。シタンとバルト自由行動。人々と話をしているとエリィが迎えにきて、治療が終わったフェイをつれてユグドラシルに戻る。

44 孤児院 エリィ バルト シタン
お礼を言いに来たエリィたちの前で、輸送船の探索を依頼されるビリー。エリィたちも協力することに。

45 ユグドラシル ビリー バルト シタン
ガンルームに行くと、シグルドが酔って倒れる。翌日、ビリーがパーティに加わり輸送船に向けて出発。

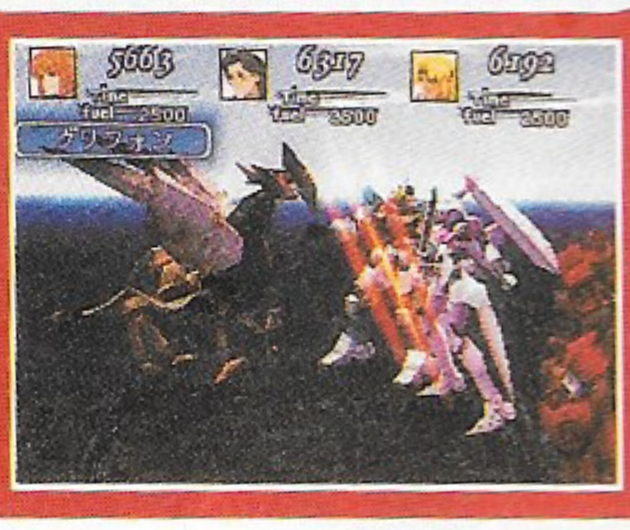
46 ゾンビクルーザー ビリー バルト シタン
船内と船外を移動しながら、ドアロックを解除して船の奥に進む。操縦室でデスクリムゾンと対決。さらに船外で、巨大ウェルスとギアに乗っての戦闘。

47 教会2 ビリー バルト シタン
教会に戻った一行は、謎の暗殺部隊に襲撃され無惨な様相の教会内部を目にする。さらなる殺戮を阻止するため、暗殺部隊を倒していくビリーたちだが……。

48 タムズ2 ビリー バルト シタン
ブリッジにいる艦長とハンスから発掘場所の位置を聞き出し、ユグドラシルでタムズの北にある島に向けて出発。

42 ワールドマップ

海上での移動も可能になったユグドラシル2世。といっても、操作法は砂漠を移動するときと変わらないので、同じ感覚で操作できるぞ。また、今後は艦内にいるマルーに話しかければ、パーティの編成が可能なのだ。



◀海では強力な敵が出現する。油断は禁物。



▲今後はマルーに話しかければ、いつでもパーティメンバーの入れ替えが可能なのだ。

44 孤児院

もとはビリーの家だったところに孤児を集め、孤児院という形で運営しているこの場所。ここではビリー親子とシグルドの意外な関係が明らかになるぞ。イベント終了後、ビリーが入った部屋に行って本棚を調べるとビリーに注意され、先の展開に進める。



◀子どもたちのお手伝いをしてあげると、いいことがあるかもしれないぞ。





▲ビリー親子とシグルドの意外な関係に、驚くばかりのバルト。ソラリスを出奔した面々には、まだまだいろんな秘密がありそうだ。



▶どうやら孤児院には、隠し部屋もあるようだ。中にはいいモノがあるのかも。

46 ゾンビクルーザー

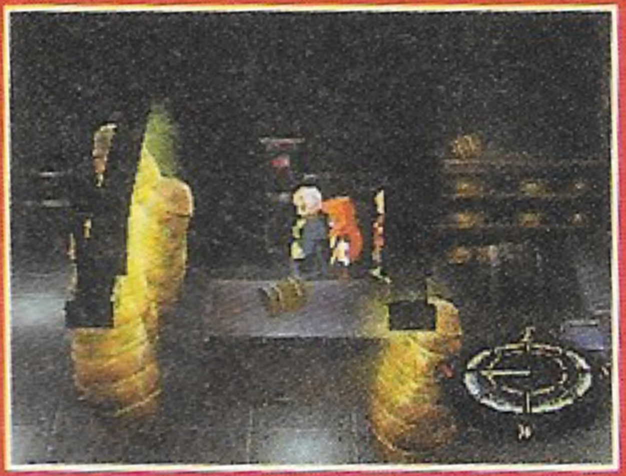
ビリーにとっては、初めての活躍の場となるこのダンジョン。出現する敵はこぞって攻撃力が高いので、彼が持つHP回復の特殊能力は重宝するぞ。通常攻撃と必殺技の威力も抜群なので、攻守にわたって活躍してもらおう。ビリーのギア、レンマーツォの発進シーンも必見だ。



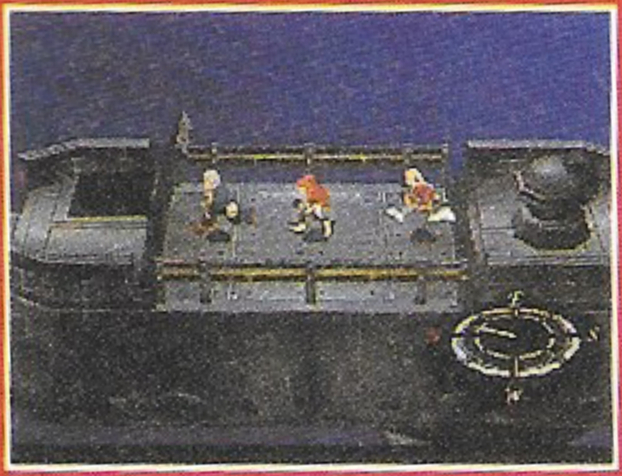
◀地下からさっそうと出現するレンマーツォ。遠隔操作でビリーのもとにひとっ飛びだ！

ゾンビクルーザーポイントマップ

オススメ装備	スリープガード



POINT 1 このスイッチを入れると、船内にあるドアのロックがはずれる。必ずしも、近くにある扉が開くようになるとは限らない。箱の裏など、見つけにくい場所に設置されているスイッチもあるぞ。



POINT 2 扉が開かない場合は、船外から回り込んで先に進む。外でも敵は出現するので、ムダに歩き回らずテキパキ行動しよう。出現する敵は手強いのでムダな戦闘はできるだけ避けるのだ。



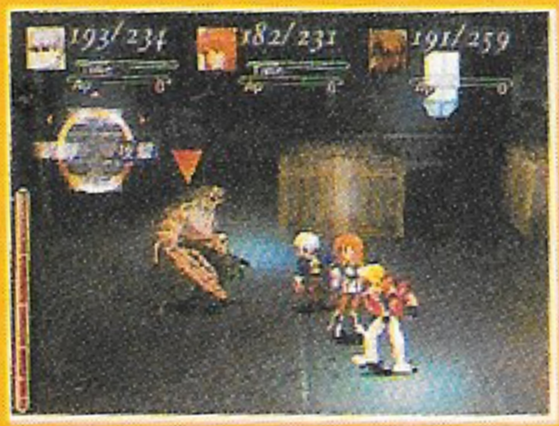
POINT 3 ここで入手できる「船室のカギ」は、船内の奥にある扉を開くために必要。奥の扉はカギを使うだけでは開かない。使ったうえでさらに、ダッシュで3回体当たりしなければ通れないぞ。



POINT 4 このハシゴを下に降りると、ボスとの2連戦が待ち受けている。降りる前に、近くのメモリーキューブで忘れずにセーブしておくこと。パーティのHPとEPも回復して、万全の状態で突撃だ。

BOSS ブラッディ

「マーダラー」を使って、最初の2ターンで味方を1人ずつ戦闘不能にする。火属性の全体攻撃も持つ強敵。





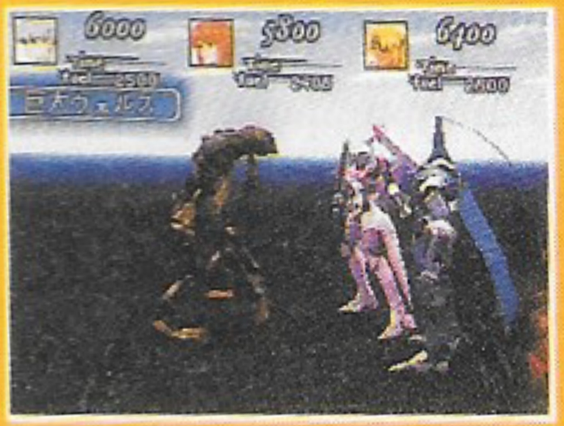
●連殺で瞬殺!

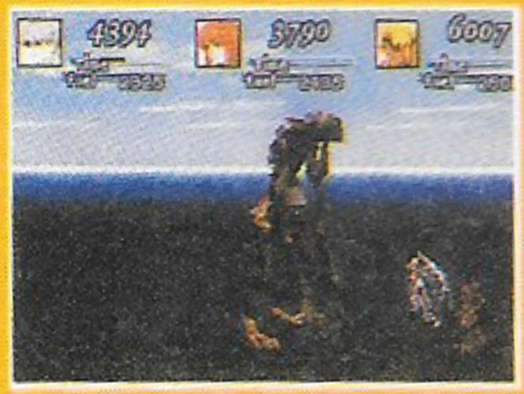
◀ビリーの特殊能力「女神のエール」を味方全員にかけて、APをひたすら溜める。APが溜まったら、連殺で大ダメージを与えるのだ。

H	4242	E	25701	G	3000
宝	なし				

BOSS 巨大ウェルス

出現直後は異常に防御力が高い。エーテル攻撃を受けると巨大化し、攻撃力アップと同時に防御力ダウン。





●笑って倒す!

◀ブリガンディアの〝ワイルドスマイル〟で巨大化させれば、防御力と命中率を同時に下げられる。。4回も使えば、敵の攻撃はまず当たらないぞ。

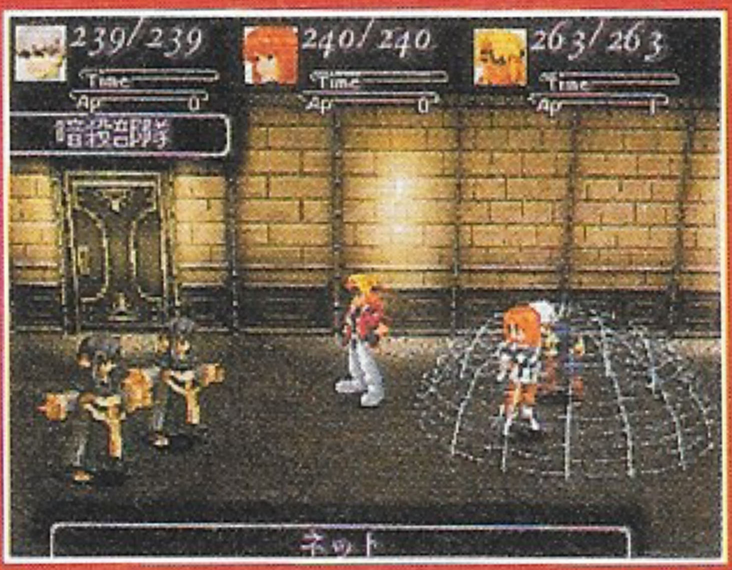
H	7000	E	77103	G	10000
宝	GEARM686				

47 教会2

教会内部では、いたるところで暗殺部隊が襲いかかってくる。戦闘に勝ったあとは次の戦闘に備えて、忘れずにパーティのHPを回復させておこう。ここでのイベントをクリアするには地下に進む必要があるが、上の階にもいくつかの小イベントやイベント戦闘が用意されている。教会襲撃イベントの全容を見届けたいのなら、すべての階をくまなく探索するべし。

●ネットに注意!

▶「ネット」で味方の動きや特殊能力を封じてくる暗殺部隊はかなりの強敵。1体ずつ倒していこう。



すみずみまで探索



◀宝箱もたくさん落ちている。換金アイテムの「金塊」などが手に入るぞ。

教会ポイントマップ

オススメ装備 スリープガード



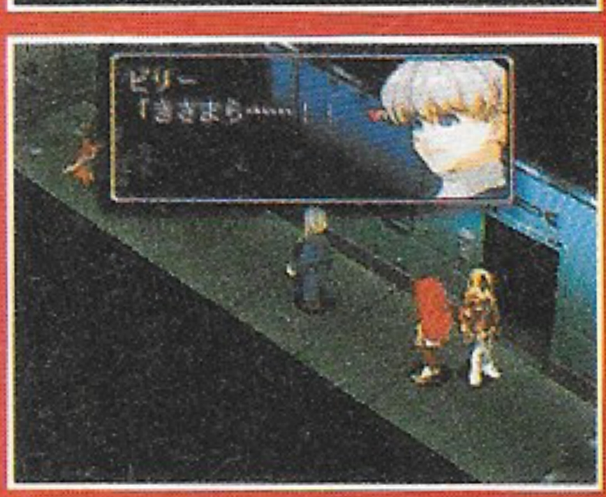
POINT 1 聖堂の奥にある扉をくぐると、暗殺部隊が襲ってくる。相手はアサシンなどの混合パーティだ。このように、教会内部には殺戮を好む暗殺部隊がはびこっている。1人残らず倒してしまえ。



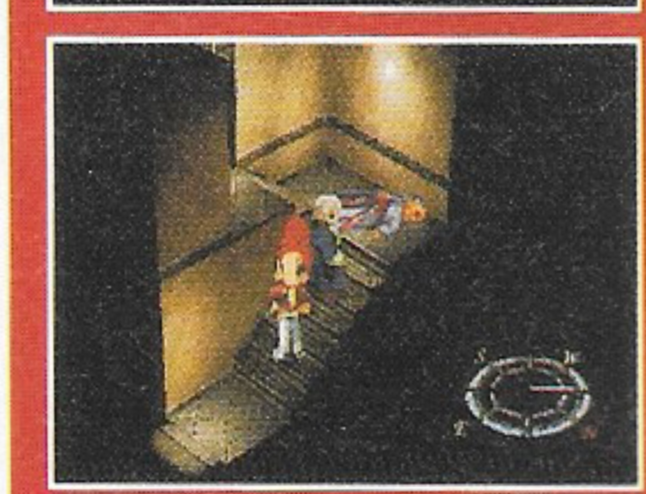
POINT 2 教会の2階にも暗殺部隊が! この先の廊下では、さらに2回のイベント戦闘が発生する。しつこいようだが、パーティのHPとEPの残りには気を配ること。回復系の特殊能力を使う機会が多いビリーは特にだ。



POINT 3 教会のエトーンたちも無惨に殺されている中、おじいさんと子どもたちだけは無事に難を逃れている。エトーンの誇りにかけて、彼らだけは守り抜いたということか。2階の暗殺部隊を一掃したら、1階に戻ろう。



POINT 4 地下に下りたビリーたちの前で、教皇が殺害されてしまう! 指導者の死を目のあたりにして、ついにビリーが怒りをあらわにするのだ。ここでも暗殺部隊とのイベント戦闘に突入。教皇の仇を討ってやろう。



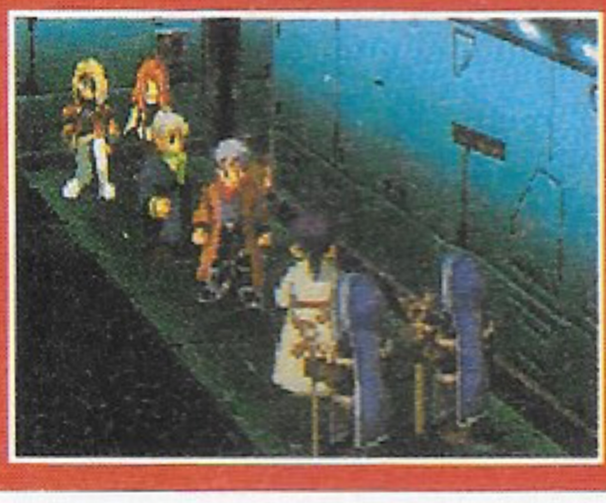
POINT 5 地下では上の階に上る階段がいくつか見つかる。これらの階段の中には、宝箱が置かれている部屋に通じているものがあるぞ。階段を1つ1つ調べるのは根気がいるが、手間をかけただけのものは得られるのだ。



POINT 6 地下の突き当たりにある部屋でも生存者が見つかる。何かしら良いことがあるかもしれないので、助けてあげよう。写真の女性がいる隣の部屋には、あのビッグ・ジョーがいる。なぜ彼がこんなところにいるのか?



POINT 7 地下にあるデータベースでは、襲撃を受けた理由を始め、教会に関するさまざまな情報が手に入る。ここの話は『ゼノギアス』の世界を把握する上で欠かせないものばかりなので見逃さないようにしよう。



POINT 8 データベースを出たビリーたちの前に、ストーン司教が現れる。彼から教会に関する衝撃の事実を聞いたあと、暗殺部隊とのイベント戦闘に突入するぞ。敵を倒したビリーたちはストーンを追うが……。

48 タムズ2

教会襲撃の黒幕をあと一歩のところまで追いつめたビリーたちであったが、ヤツは機動ギア「アルカンシェル」に乗って教会を脱出する。一方、教会の依頼を受けてサルベージ作業を実行していたタムズは、空中戦艦「エゼキエル」からの攻撃により窮地に立たされていた!



▶タムズに向かって進路を取る空中戦艦「エゼキエル」。タムズが危ない!

タムズ船団のピンチ!



◀激しい砲撃のあと、何体ものウェルスがタムズに押し寄せる!



▶機動ギア「アルカンシェル」で教会を脱出した教会の黒幕は、タムズへ向かう。

発掘現場の位置を聞き出そう

教会でのイベントをクリアしたあと、タムズのブリッジで艦長とハンスに話しかけると、古代文明の発掘現場がある場所を教えてもらえる。アルカンシェルに乗って逃げた教会の黒幕とタムズを襲ったエゼキエルを追って、次はその発掘現場に向かうのだ。





◀▲空中戦艦とウェルスの攻撃で、タムズはかなりの痛手を負ってしまった……。

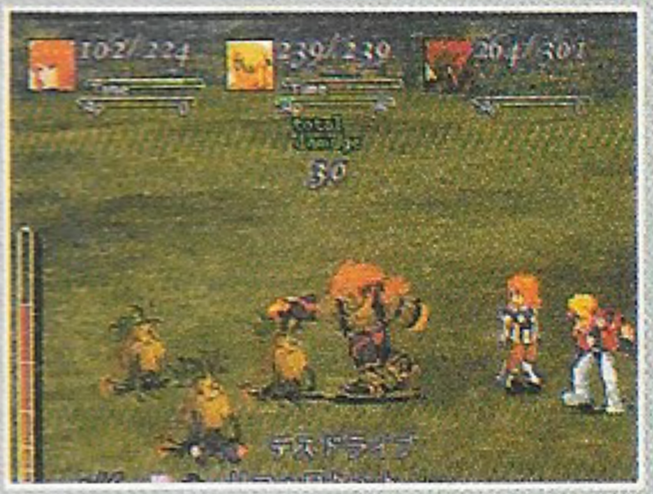
ONE POINT 攻略 状況に応じたパーティ編成が大事

今後の旅では、次に向かうダンジョンの特徴などに応じて、有効なパーティ編成を考えることが大事になる。ここではパーティ編成の一例を紹介だ。



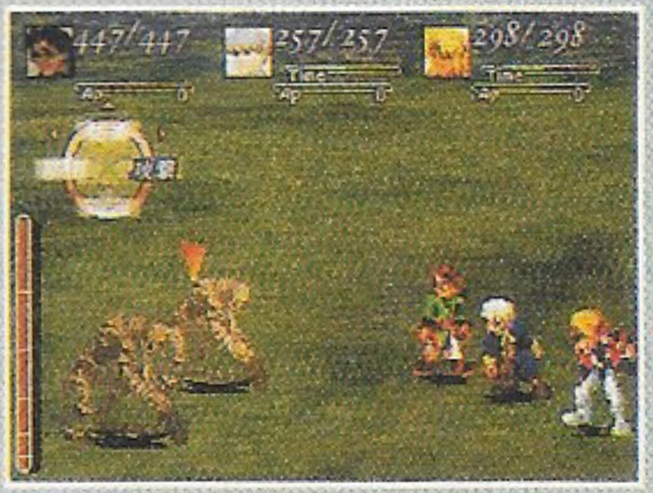
●バランス型

攻撃、回復、エーテル攻撃のすべてにバランスの取れたパーティ編成。多彩な攻撃の組み立てが可能で、また各メンバーの弱点を他の2人が補えるため、どんなタイプの敵とも手堅く戦える。



●攻撃型

防御や回復は考えず、先手必勝で相手を倒すことに重点をおいた攻撃的なパーティ編成。当然、破壊力の点では申し分ないが、メンバーのうち2人がエーテル攻撃に弱いのは不安材料。



●防御型

HPの回復能力を優先した、安心感のあるパーティ編成。少々のダメージなどものともせず、しぶとく相手に食らいつく根性の入った戦いを身上とする。決め手に欠けるのは仕方のないところ。

教会発掘現場～バベルタワー

教会から逃げたストーン司教を追って、教会発掘現場へ向かうエリィたち。ストーン司教を追いつめたまさにそのとき、エリィたちの前に現れたのは、エルルの悪魔だった。その搭乗者は、自らのことを「イド」と名乗る……。

49 教会発掘現場　ビリー　エリィ　シタン

ゲブラー兵を目印にしながら奥へ。最深部のドアは、手動でシステムを解除し、最寄りの端末でシステムを再起動すると開く。その奥のリアクタールームでのイベント終了後、セラフィータとトロネとの戦いになる。勝利後、渡り廊下まで戻ると今度はイドが登場、戦闘になる。

50 ユグドラシル　ビリー　エリィ　シタン

ギア格納庫に行きフェイと会話をすると、ストーン司教が襲撃してくる。ストーンの乗るアルカンシェル戦は、障壁に阻まれ攻撃がまったく効かない。あるイベントが終了すると障壁が破られる。

51 バベルタワー　フェイ　ビリー　エリィ

鎖やクレーンを使って中継ポイントへ。制御システムのある部屋で端末を調べると、バベル列車が到着。列車に乗って内壁を上へ上がっていく。列車が外壁に出たところでラムサスの襲撃イベント発生。ラムサスとの戦いに勝利後、制御室（ギアから降りないと入れない）でドアを開けるスイッチを押し、さらに上を目指してタワーを登っていく。タワー頂上にマリアのゼプツェン登場、戦闘に。勝利後、シェバトのドックへ。

49 教会発掘現場



▲写真右上の建物が入口だ。一度陸に上がって、キャラで入ろう。

教会発掘現場は、ユグドラシルで海上を北へ進んだところにある。内部の構造は単純でほとんど一本道だが、戦闘は厳しくなっている。メンバー選択も含め、事前の準備は入念に行おう。

▼道に迷うことはないが、ザコ戦が連続すると厳しい。

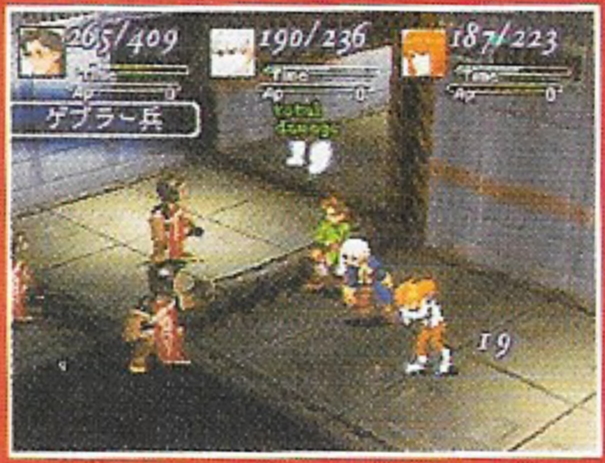




▲ついにエルルの悪魔と相まみえる。イドとの戦いに。

ザコ戦はできるだけ控えよう

発掘現場内でもっとも気をつけるべき点は、ザコ戦でＨＰやアイテムを消耗しないようにすることだ。イド戦がつらいので、脱出するときは逃げられる敵からは逃げた方がいい。



▲ザコもこれまでより強力になっているので、戦闘に時間がかかる。

教会発掘現場ポイントマップ

オススメ装備　とくになし



POINT 1 通路に立っているゲブラー兵が目印になってくれる。ゲブラー兵を倒しながら進んでいけば、最奥部にたどり着けるようになっている。ゲブラー兵との戦いでは逃げられないが、弱いので問題ない。



POINT 2 最下層まで来たら、階段の下にある開かないドアを調べる。ここで一度システムを手動で解除する。最寄りの端末でシステムを再起動してくださいというメッセージが出たら、上の階に戻る。



POINT 3 １つ上の階にあるこのコントロールルームで、システムを再起動する。これで、先ほどのドアが開くようになるので、もう一度最下層へと降りる。ドアを抜けてその先にあるリアクタールームへ。



POINT 4 リアクタールームへ入ると、あとは自動的にイベントが進み、トロネ＆セラフィータとの戦闘になる。この戦闘に勝ったら、近くのセーブポイントで一度セーブしておき、態勢を整えておこう。

ONE POINT 攻略　ゼータソル、オメガソルを買い込もう



▲発掘現場に向かう前に、ユグドラシルで補充だ。発掘現場内には、もちろんアイテムショップはない。

発掘現場に入る前に注意したいことは、ゼータソル、オメガソルといった回復系のアイテムを買い込んでおくこと。イド戦前にゼータソルを切らせてしまうと、かなり厳しくなる。安いものだから、大量に補給しておこう。

BOSS トロネ＆セラフィータ

エーテルの全体攻撃がやっかいなので、誰か一人を回復役に。ビリーがいるなら、聖なる光を使わせておく。HPは高くないので、集中攻撃で倒していこう。なお、トロネは地以外、セラフィータは水以外の属性のエーテル攻撃を吸収してしまう。



●トロネ

H	2500	E	31164	G	5000
宝	なし				

●セラフィータ

H	2000	E	31164	G	5000
宝	なし				

BOSS イド

とにかく攻撃力が高く、多彩な必殺技をしかけてくる強敵。回避能力も高く、こちらの必殺技があたらないこともある。チマチマと戦うより、連殺を使って一気に倒してしまおう。



▶必殺技を連発してくる場合もあるので気を抜くな！

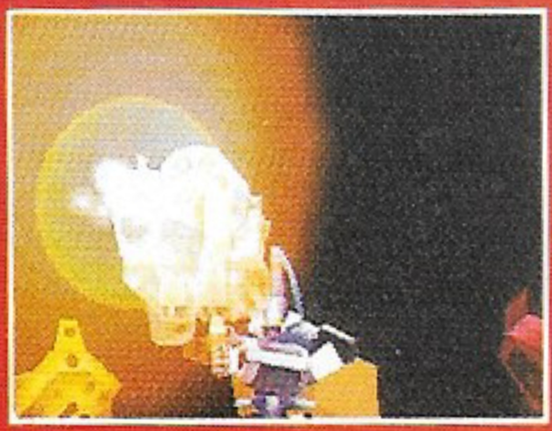
H	3000	E	90534	G	5
宝	なし				

50 ユグドラシル

ユグドラシルに戻ると、フェイが医務室からいなくなっていることを聞かされる。このあと行くべきところはギア格納庫だ。しかし、フェイと会話をするとそのまま自動的にアルカンシェルとの戦いになってしまう。それまでにギアの装備を調えておこう。しばらくの間敵の攻撃を耐える必要があるので防御力を重視した装備にしよう。

ビリーのギアがパワーアップ

アルカンシェルを倒したあとは、ビリーのレンマーツォにジェシーカノンという特殊装置が追加される。ただでさえ強いレンマーツォがさらに役に立ってくれるようになるぞ。



◀燃量は消費するが威力はかなりのもの。

BOSS アルカンシェル（ストーン司教）

最初は一切の攻撃が通じないので、防御しながらじっくり待っていよう。その後、ジェシーが障壁を破壊したら一気に攻めていこう。なお、最後に自爆して500前後のダメージを与えてくるので注意。



H	10500	E	132549	G	30000
宝	Ｅ回路				



数ターン待つと…

◀しばらく攻撃は無効。防御しながら待っていよう。



ジェシー登場！

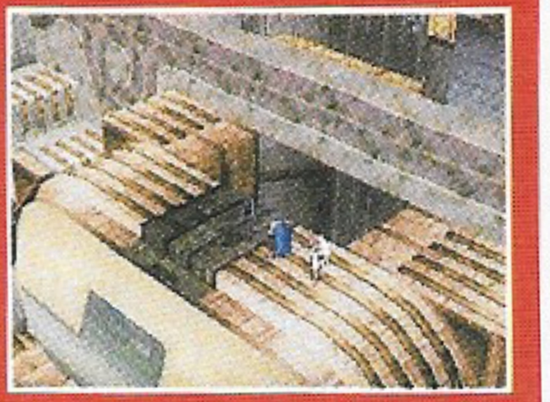
▶ジェシーが登場したら本番開始だ！



◀ＨＰを半分にする限界質量に注意。

51 バベルタワー

足場の悪いマップを、ジャンプを駆使しながら上へ上へ登っていくダンジョン。これまで以上に、アクション性が強く要求される。しかし、何度か繰り返せばすぐにコツをつかめるので諦めずに挑戦しよう。自分のやりやすい視点を探すといいぞ。



▲視点移動に制限があるので、移動がやや厳しく感じる。

敵から逃げられないけど……

タワー前半では、敵が出る場所は固定。戦闘に入ると逃げられないが、一度倒した場所では二度と出現しないのだ。



▶一度倒せば、あとはラクになる。

燃料切れにご用心

レベルにもよるが、バベルタワー前半ではかなりの消耗戦になる。燃料の残量は常に気にしておこう。



▶無駄な必殺技の連発は避けよう。

頂上へ上がる前に……

頂上へ上がり、中央の広場にいくと自動的にボス戦となる。ゼプツェンとの戦闘はつらいので、燃料は回復させておきたい。タワー後半には補給ギアがいるので、必ず燃料を補給させておくこと。



◀燃料の残りには注意。ゼプツェンには万全の態勢で挑みたい。



▶頂上では、広場に出る前に装備の確認。E回路があれば装備させよう。

BOSS ワイバーン(ラムサス)



▶以前に比べてかなり弱くなった。楽勝ムードのまま勝てる。



◀ミァンは今回もNPCだ。

例によってお供にミァンを連れているが、今回は敵ではない。必殺技主体で戦えば勝てる。ラムサスが水鏡の構えを取ったら、エーテル攻撃だ。

H	5000~8000	E	23652	G	3000
宝	なし				

BOSS ゼプツェン(マリア)

通常攻撃はかなりの確率でガードされるので、ALを上げるためと割り切って弱攻撃→必殺技の繰り返しで攻撃していこう。エリィがいるなら、エアッドでの攻撃も効果的だぞ。



H	5500~8000	E	60500	G	10000
宝	エーテル装甲　重合金				

▲ミサイルポッドでの攻撃は、ダメージが大きいので注意しよう。

バベルタワーポイントマップ

オススメ装備 エーテル装甲などのエーテル攻撃軽減効果を持つパーツ

タワー前半

クレーンや鎖などを利用しながら、ひたすら上へと登っていく。エンカウントする場所は決まっており、一度倒した場所では二度とエンカウントしない。気長に挑戦していれば、いつかは登り切れるだろう。列車の制御室に入るには、一度ギアを降りること。



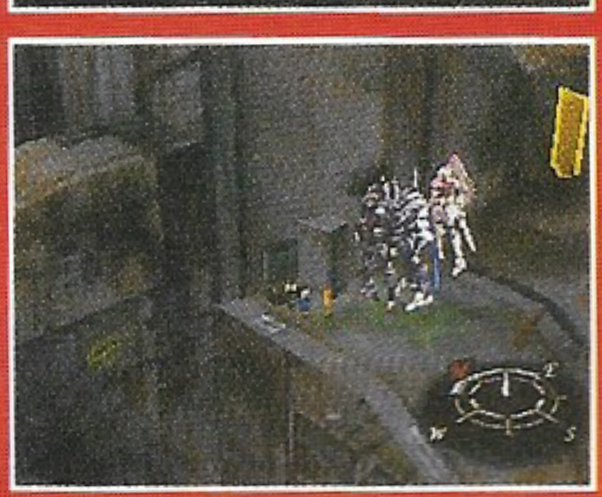
POINT 1 飛び石になった足場を注意深く移動していこう。ジャンプのタイミングはシビアではないので、落ちてもいいやくらいの気持ちで軽くいこう。



POINT 2 鎖に飛び移り、✚キーの左右で反動をつける。十分に振り切れたら、大きくジャンプして反対側へと飛び移る。ここはタイミングが重要。



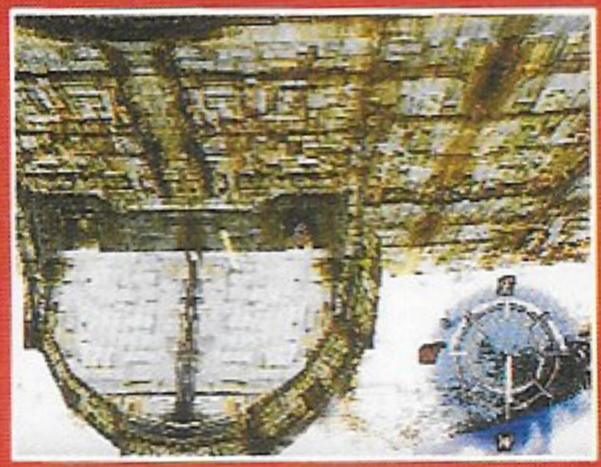
POINT 3 クレーンを伝って端まで進む。ただし、クレーンは乗った瞬間前方に倒れてしまうので、その前に横の足場に向けてジャンプで飛び移ろう。



POINT 4 列車の制御室にはギアを降りて入る。端末を調べると、列車が到着するので乗り込もう。内部では途中でギアを降り、コクピットへ向かう。



POINT 5 コクピットのここを調べると列車は上へ上へ上がっていく。途中でラムサスの襲撃イベントが発生。列車から降りて迎撃することに。



POINT 6 前半部分の終了であり、後半部分のスタートとなるのがこの中継地点。ここでセーブしておこう。この先も、まだまだ続くことになるぞ。

登っている途中で落下した場合

タワーの前半部分では、移動中に落下した場合、下層の水流に流されて右の写真の場所まで戻される。基本的に最初からやり直しになるワケだが、一度通った道には敵が出現しないので、戻るだけならラクだ。初めて挑戦していきなり登り切ることは難しいので何度も往復するつもりでがんばってみよう。



タワー後半

通路を塞ぐドアは制御室のスイッチで開く。制御室にはギアから降りて入ること。なお、通路内はランダムエンカウントになっている。タワーの外壁部では、敵をエレベーター代わりにして登っていく。敵の頭上に乗れば自動的に上へ登っていくが、このとき戦闘が発生するので注意。



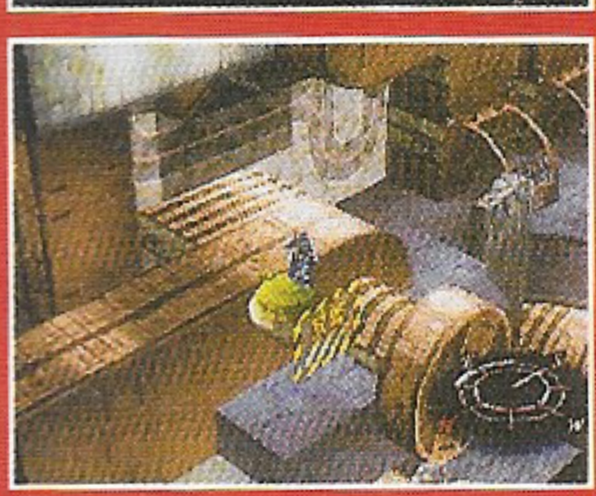
POINT 1 通路にある一段低い場所に降りて、ギアから降りる。キャラのまま制御室に入り、スイッチを押す。これで、先にあるドアのロックがはずれる。



POINT 2 ドアを抜け、道なりにまっすぐ進む。途中穴に落ちたり斜面を登ったりと道は険しいが、とにかくひたすら南に進んでいけばOKだ。



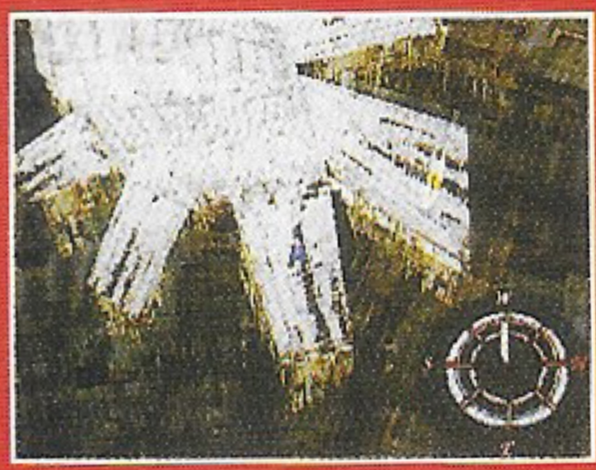
POINT 3 ポイント2の写真を南に抜けると、開けた場所に出る。ここを出てすぐのところに補給ギアがいるので、忘れずに回復しておこう。



POINT 4 緑色の石のような敵にジャンプで飛び乗る。これがエレベーターとなり、上へ行ける。なお、飛び乗ったときに戦闘が発生するので注意。



POINT 5 次の緑色の敵へ乗りまた上へ。以降も、これと同じ方法でひたすら上へ登っていく。すべてのエレベーターを登ったら、写真の場所を調べる。



POINT 6 頂上へたどり着いたら、すぐ側にあるメモリーキューブで必ずセーブを行っておこう。頂上中央に行くとゼプツェンとの戦いとなる。

シェバト〜ユグドラシル3世

バベルタワーを登り切ったフェイたちは、マリアの助けを借り、天空に浮かぶ国シェバトにたどり着く。シェバト女王ゼファーと会見したフェイたちは、女王の頼みを受けソラリスとの戦いを決意。そんな矢先、シェバトのジェネレーターを狙ってソラリス軍の攻撃が始まった。

52 シェバト　エリィ ビリー フェイ

ドックについたらエレベーターでアウラ・エーベイルへ。そこで木馬のある部屋へ行き、木馬を調べる。するとマリアが迎えにくるので、王宮へ向かう。

王宮でゼファーと会見したあと、もう一度ゼファーに話しかける。ここで戦う決意を告げると、ゲブラーがシェバトに潜入。ジェネレーターが破壊される。マリアを仲間に加え、ゲブラー迎撃のため、ドックへ。
<マリア仲間に>

このとき、バベルタワー攻略時の仲間２人のうち、どちらか１人がはずれる（選択可能）。

53 シェバト・シャフト内部　マリア フェイ エリィ

ドックへのエレベーターが途中で止まってしまうので、シャフト内部を通ってドックへ向かう。ドックでドミニアに出会うが、戦う前に逃げられる。その後、ソラリスの本格的な侵攻が始まるので一度王宮へ戻る。

54 シェバト防衛戦

王宮で一度全員集合し、４つの部隊に分かれたソラリス軍に対して各１人を選んで応戦。４部隊すべてを倒すと、ソラリスの大型ギア、アハツェンが登場。すべてのギアがアハツェンの新型兵器で動けなくなる。そこへチュチュが巨大化して対抗。負けると、マリアのゼプツェン登場、ゼプツェンとアハツェンの戦いに。

55 ユグドラシル3世

アハツェンを退けたあと、フェイたちはソラリスと地上を隔てる３つのゲート（障壁）を破壊することになる。そこへシャーカーンのニサン侵攻の知らせが入る。フェイたちは空を飛べるようになったユグドラシル３世でニサンへ向かう。

52 シェバト

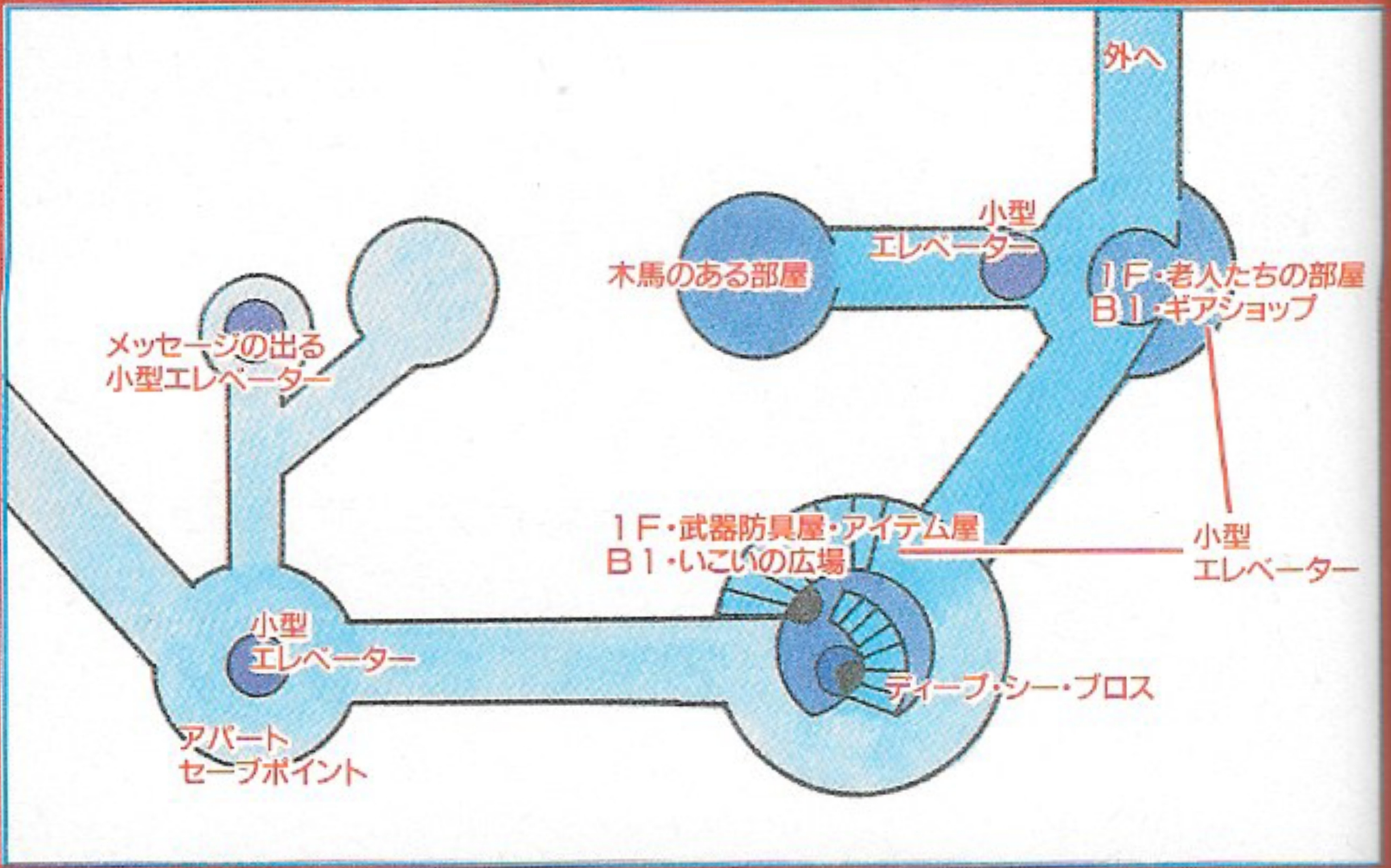
長〜い長〜いバベルタワーを登り切って、一行はようやくシェバトへ。ドックからエレベーターで上がったら、まず向かうのは首都アウラ・エーベイルだ。ここでは、タワーでの疲れを癒やしながら、街にいる人々に話を聞いてまわろう。女王のいる王宮へは、木馬のある部屋で木馬を調べるとマリアが迎えにきてくれる。このあと、全体マップから王宮入口へ向かえばＯＫだ。

シェバト全体マップ



アウラ・エーベイル

首都のアウラ・エーベイルはとにかく立体的な交差が多いので、３Ｄマップに馴れていないと歩き回るのは非常に難しい。とくに高いところへ行きたい場合、連続でジャンプしていかないとならないような場所もある。とはいえ重要な情報は多く、ショップもあるのでしっかりチェックしておきたい。敵が出るワケではないので、面倒がらずに歩き回り、全体的な構造を把握しておこう。

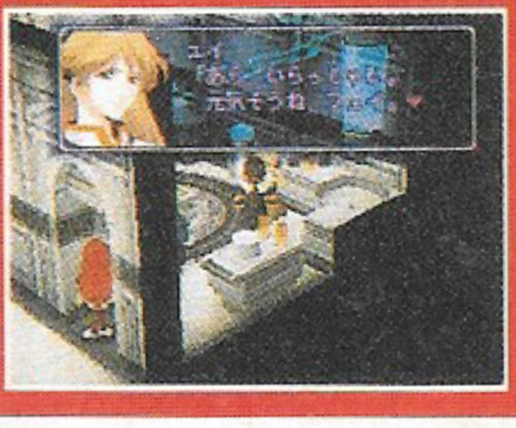


王宮内も歩き回ろう!

アウラ・エーベイルだけではなく、ゼファーと会見したあとの王宮内もしっかりチェック。ここで得られる情報は、物語の核心に触れるものが多い。今は意味がわからなくても、記憶に留めておきたい。



◀過去に起こった事件が、おぼろげながら見えてくる。



▶王宮内部にはラハン村から逃げてきたユイさんの姿も。

気になるメッセージ発見……!?

アウラ・エーベイルの中には、小型のエレベーターがいくつかあり、それで上下を行き来できる。しかし、その中で１つだけ動かないものがある。そこには、「あかつき」と「たそがれ」と「闇」を得た者……というメッセージが。果たしてこのメッセージの意味することとは？



▶「高きにいるチュチュ」とはどのチュチュなのか？

53 シャフト内部

王宮でマリアを仲間に加え、パーティメンバーの中からフェイを除く１人を王女護衛のため残したら、ひとまず王宮内でセーブしておこう。ドックへ向かうために中央のエレベーターに乗ると、途中で止まってしまい、そのままシャフト内部へ突入してしまうのだ。シャフト内部では敵が出現するうえ、仲間に入ったばかりのマリアが戦闘ではいささか頼りない。女王の間を出たところにいるチュチュ族からアイテムを買おう。

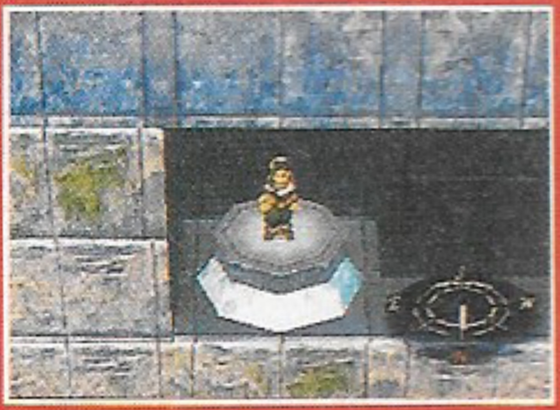
ザコは無視してアイテムを取ろう

シャフト内部に出現する敵は強敵が多いので、レベルアップを考えて進めるには、ちょっと効率が悪い。ここは、ザコ敵はできるだけ逃げて先を急ごう。ただし、シャフトの行き止まりにはアイテムが置かれている場合が多い。ここは一度クリアすると戻れなくなってしまう場所なので、できるだけ回収しておきたい。また、ここの敵は非常に特徴がきわだっているので、あえて戦う場合はモンスターデータを参考に。

シャフト内部ポイントマップ



POINT 1 まずは最初の分かれ道を向かって左側へ進み、下層フロアのマップを回収。分かれ道まで引き返して反対側のエレベーターに乗り込む。

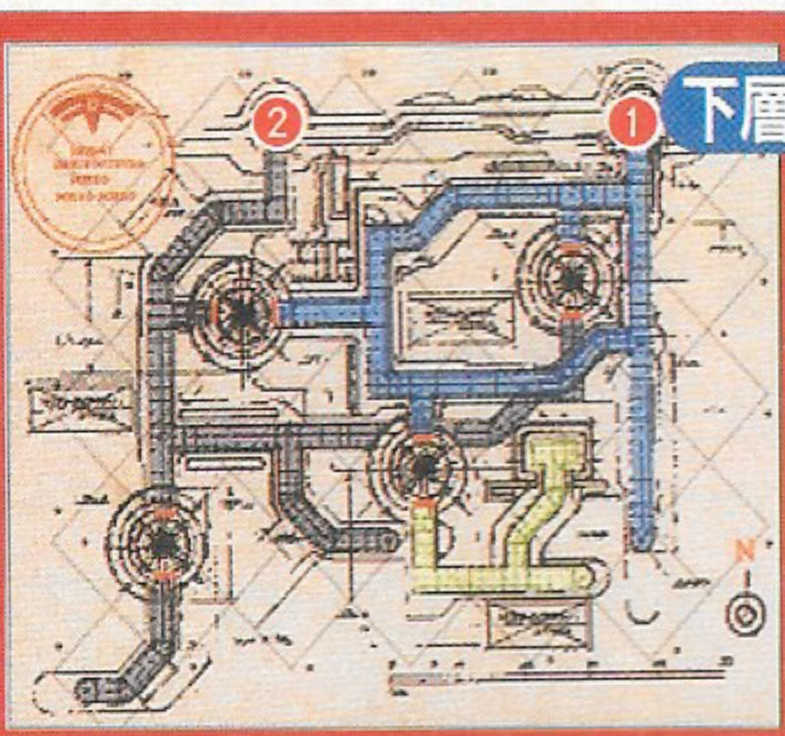


POINT 2 エレベーターから降りたら次の分かれ道を右に進み、エレベーターへ。反対側にあるエレベーターの先は行き止まりだが、アイテムがあるので先に回収。

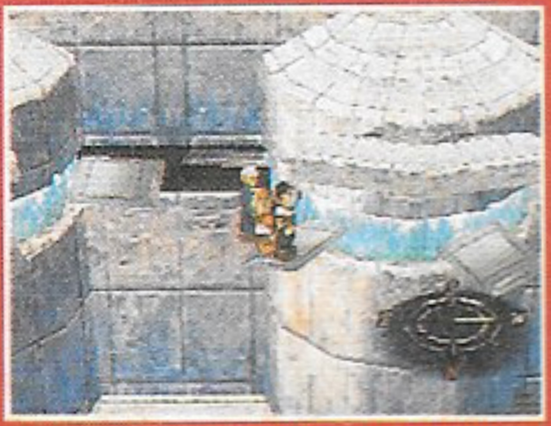


POINT 3 外壁に出たら、目の前にあるスイッチを切り替え、動く風車の羽に乗って先へと進む。その先にあるエレベーターに乗り込み、下層フロアへ。

下層フロアマップ



POINT 4 ここからは先ほどのマップが使える。①の場所に出るので、②の場所を目指して進んでいこう。ほとんどの行き止まりにアイテムがあるので、ついでに回収しよう。



POINT 5 再び外壁に出たら、２つの風車の羽に乗って先へ。羽から羽へのジャンプもあるので注意。メモリーキューブでセーブしよう。



POINT 6 再びシャフト内部に入ればあとはラク。とくに分かれ道はないので、道なりに進んでいこう。最終的にマンホールに飛び込めばＯＫ。

54 シェバト・ジェネレーター防衛戦

ジェネレーター防衛戦では、4つの部隊に分かれた敵を、それぞれ1人を選んで迎撃に当たらせることになる。ここでバルトたちも合流するので、こちらはフェイ、エリィ、シタン、ビリー、バルト、リコの6人から選択が可能になるのだ。戦う順番は自由だが、途中でセーブができない。万全の準備を整えてから挑もう。



◀シタンが各敵部隊の情報を教えてくれるので、それに合わせてキャラを配置していこう。

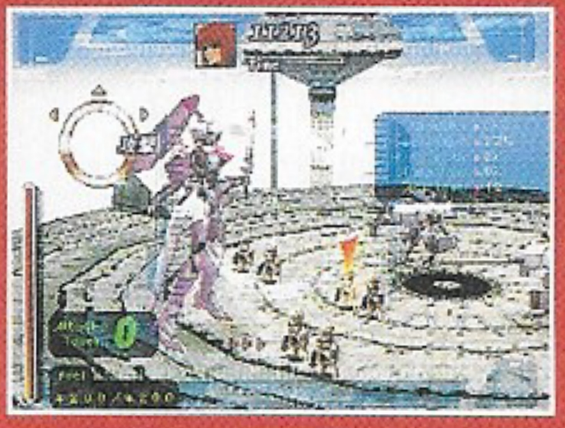


▶4部隊との戦闘が終わるとボス戦もある。途中でやられたときのことも考え、事前にセーブを。

第1ジェネレーター　リトルフット×2＋ソラリス兵×6

オススメキャラ　エリィ

兵士は一撃で倒せるが、数が多いので苦労する。やはり複数攻撃できるエリィでないと厳しい。エラ・ドラゴンなどのエーテル攻撃かエアッドでまとめて倒そう。その後、通常攻撃でリトルフットを倒せばOK。なお、右のデータはリトルフットのもの。



◀多くの兵士はエーテル攻撃で一度に倒す。

H	600	E	300	G	0
宝	貴金装甲板　貴金装甲板＋1				

第2ジェネレーター　ホワイトナイト×3

オススメキャラ　ビリー

一番ラクに勝てる敵なので最初にここから片づけよう。ただ、ホワイトナイトは非常に素早くて、こちらが1回動く間に2回攻撃してくる。できるだけ素早いキャラで対抗だ。受けるダメージは微々たるものなので、一番弱いキャラを選んでもいい。



◀ホワイトナイトは強撃1発で沈むぞ。

H	290	E	2800	G	500
宝	エーテル装甲、軽量装甲板＋1				

第3ジェネレーター　ツィダテール＋ホワイトナイト×2

オススメキャラ　フェイ

ツィダテールは、様々な特殊能力を使ってくる強敵。しかし音波攻撃はノイズフィルターで、ジェルブレスは貴金装甲板で軽減できる。どちらも防衛戦で手に入るので、この戦闘を一番最後にして、これらを装備させてから戦おう。



◀お供のホワイトナイトを先に倒そう。

H	6000	E	4400	G	20000
宝	金メッキ				

第4ジェネレーター　アバランシュ＋ホワイトナイト×2

オススメキャラ　バルト

アバランシュはパワー重視の大型ギア。ダメージは大きいが、命中率はやや低い。そこで、バルトを当ててワイルドスマイルをかけよう。これで敵の通常攻撃はほとんど当たらなくなる。ただし、防御力低下攻撃もしてくるので速攻で倒すこと。



◀まずワイルドスマイルで命中率を下げよう。

H	5000	E	4800	G	20000
宝	ノイズフィルター				

出撃キャラの選択が重要！

ジェネレーター防衛戦はすべて1対多数なので、かなり厳しい戦いになる。しかし、敵部隊にもそれぞれ特徴があるので、それに合わせたキャラを配置すればラクに勝てるぞ。第1、2ジェネレーターはともかく、第3、4は味方の中でも強力なギアを配置せよ。



▶防衛戦開始前ならメンバー変更も可能だ。

チュチュ族からパーツを買おう

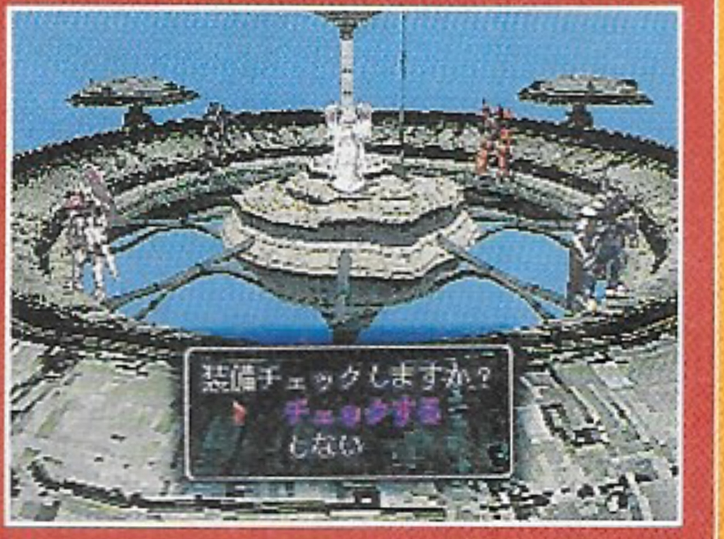
防衛戦に出撃するメンバーが決まったら、次は装備を調えよう。王宮にいるチュチュ族に話しかけるとギアパーツを売ってくれるぞ。ここでは今までより高性能なパーツを販売しているので、余裕があれば全員分のパーツを1ランク上のものに買い換えよう。



▶ギア用のほか、キャラ用の装備品も買えるぞ。

戦う順番はどうする？

防衛戦では、4つの部隊のうちどれから倒すかは自由。ただし1戦闘ごとに装備の付け替えが可能なので、他のジェネレーターでの戦いで得たアイテムを、次の戦いで使うといったことが可能。それを考えると、2→1→4→3の順がオススメだ。1で手に入る貴金装甲板と、4で手に入るノイズフィルターは、3での戦いに有効なのだ。



▲それぞれ戦う前に装備品の付け替えが可能。これを利用しない手はないぞ！

BOSS　アハツェン

アハツェンとの戦闘は、まずはチュチュが巨大化して対抗する。このときは、敵の攻撃はほとんど効かないので普通に戦えばOK。最終的には負けてしまうがチュチュのさまざまな攻撃を試してみよう。その後ゼプツェンが登場してからが本番。しかしゼプツェンの強さは半端じゃないので普通に戦っていればOK。強攻撃→必殺技の繰り返しで簡単に勝てるぞ。



◀チュチュは必殺技を使えない。ひたすら攻撃を繰り返そう。

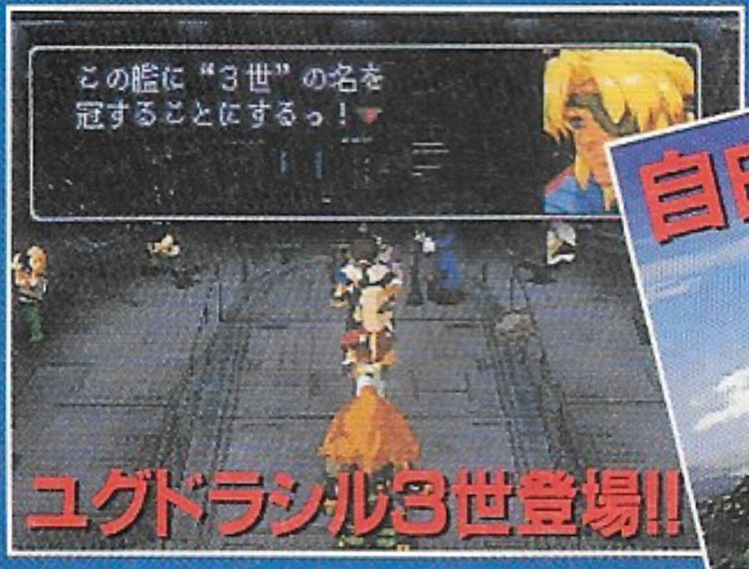


▶ゼプツェンの力を信じて戦え。

H	12000	E	30500	G	10000
宝	ウィザードリング				

そして物語は再び地上へ！

アハツェンを倒すと、マリアがパーティに入り、再び地上へ降りることになる。ユグドラシルに飛行能力が加わり、自由に空を飛べるようになるぞ。次に向かうのはシャーカーンが侵攻しているニサンだ。なお、この時点でフェイは超必殺技の手ほどきを受ける。これ以降、超必殺技を覚えられるようになるぞ。





▲空を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ。ちなみに、これ以降はチュチュが正式にメンバー入りとなる。

ニサン〜イグニスゲートへの穴

シャーカーンの手により突如始まったニサン侵攻。大急ぎでニサンに戻るバルトたちだったが、すでに街には人の姿はなかった。ファティマの碧玉を狙うシャーカーンを追って、バルトたちはニサン霊廟へと赴く。

56 ニサン法皇府 フェイ エリィ バルト

市街地にいる敵を一掃し（街の中で5回戦闘をする）、法皇府を解放する。議事堂で作戦会議を行い、一旦、街を出て、全体マップを通ってニサン霊廟へ向かう。霊廟入口にあるドアのロックは、マルーに頼まなかった場合、右奥を調べると開く。

57 ニサン霊廟 バルト フェイ エリィ

碧玉のロックをはずしながらギアのある最奥部へ。ここで碑文を読んで電源を入れ、1階下のブリッジへ。その後シャーカーンの兵が突入するので、碧玉ロックの場所まで戻る。シグルトが救援に来た後、ボス戦に。

58 イグニスゲートへの穴 フェイ マリア バルト

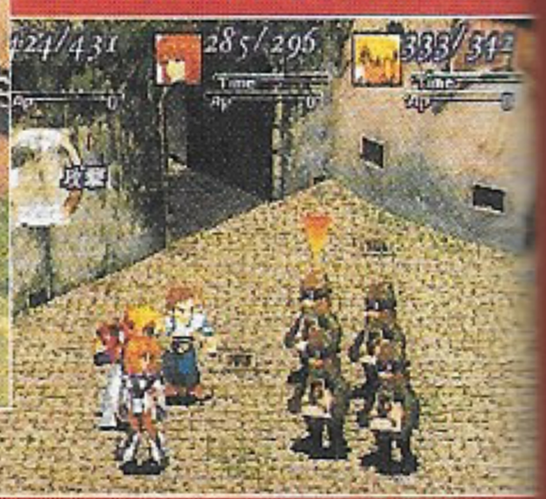
ニサンの西にあるイグニスゲートの穴へ。シャーカーンを倒すと、イグニスゲートが誘爆。

56 ニサン法皇府

ニサン法皇府へ入ると、町中での戦いになる。全部で5回戦闘をすればOKだ。ここで出てくるのはすべてアヴェ兵士なので、とくに問題なく勝てる。ただ、一度に出現する数が多いので、パーティにエリィを入れておこう。さらにラクになるぞ。



▲ニサンに入るとそのまま戦闘へ。入る前に準備を整えておこう。


▼街をうろついている敵の数は多いが、5回戦闘すればOK。

57 ニサン霊廟

霊廟に向かうメンバーは、フェイとバルトは固定で、あと1人を選ぶことができる。ここでは、複数の敵へのエーテル攻撃ができるエリィがオススメだ。また、霊廟から帰ってきてイグニスゲートへの穴に進む前には、ニサンの街のアジトで仲間に話しかければパーティメンバーが変更できる。こちらは、この時点では圧倒的な強さのゼプツェン・マリアがいいだろう。激戦は必至なので、ギアの整備と回復アイテムとの準備は万全にしよう！



▲霊廟をラクに進みたいならエリィがオススメだ。

マルーの援護をあてにするな！

霊廟内での戦闘は、マルーがNPCとして参加してくれる。たまにHPやステータスの回復をしてくれるのだが、けっこう気まぐれ。あてにせず危ないと思ったら自力で回復だ。


▶マルーが攻撃を受けることはない。

事前に無人のアイテム屋に行こう

街の人々はニサン霊廟に隠れているため誰もいない。そのため街の機能は停止している、と思いがちだが、じつはアイテム屋だけは売り買い可能。ついでにそこでセーブ。



▶無人だからといって代金はごまかせないのであしからず。

BOSS エトーン改

ボスではあるがその強さはザコ程度。普通に戦っていればまず負けることはないのでご安心。


▲新戦力の能力を計るには、ちょっと物足りないくらい。

H	3300	E	15255	G	5000
宝	対刻印バリア、刻印装甲板				

ニサン霊廟ポイントマップ

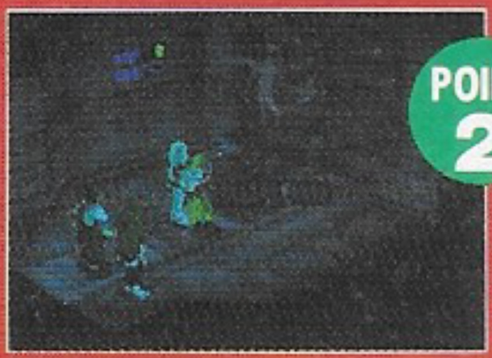
霊廟最上階は、メイン通路が円を描くように伸びており、その外周にいくつものドアが開いている。ドアの先には通路が伸びているが、すべて同じ構造のため、とにかく迷いやすい。ギアのある場所へ通じる通路はその中の1つだけだ。ドアを入るとき、どの方向を向いたドアかをチェックしておこう。



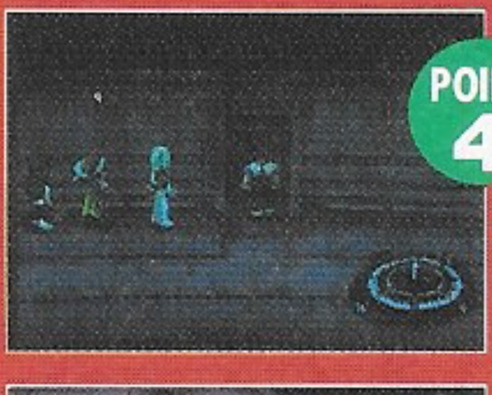
◀最上階以外では、とくに迷うことはない。



POINT 1 入口を開けるには、マルーに頼めばOKだが頼まないこともできる。その場合、右側奥を調べると開く。


POINT 2 碧玉のある場所では、バルトとマルーが協力することで道が開く。このパターンで先に進んでいく。


POINT 3 ブリッジで電源が入ってないことを確認。念のためセーブし、エレベーターですぐ上の最上階へ上がる。


POINT 4 最上階では、円状の通路から北東に向いたドアを抜ける。その先の通路にある碧玉で奥のドアを開け、中に。


POINT 5 ここで、写真の場所に入ると、ギアのあるところへ。そこで碑文を調べると、電源が入る。ブリッジへ戻ろう。


POINT 6 ブリッジでのイベントが終わると、最上階の碧玉の部屋へ。自動的にイベントが発生し、戦闘になる。

58 イグニスゲートへの穴

イグニスゲートへの穴へ向かうときは、ニサンでギアの燃料を補給しておくこと。また、パーツも最高のものにしておこう。エンジンは、燃料よりも攻撃力を優先させよう。

戦う前にこれだけはやっておこう

入口でエトーン改と再び戦うことになるので、この戦闘で得た対刻印バリア（または刻印装甲板）を必ず装備。先の霊廟内での戦いでも手に入るので、これで全員に行き渡るハズだ。また、できれば全員に水ヴェール装甲板も装備させておきたい。


▲エリィを使う場合は、ブレイクロッドGでエンジンスロウを狙え。

BOSS シャーカーン

シャーカーンの行動は、ゲートと繋がっている間に2回HPを回復→イグニスストームで攻撃→しばらくゲートから離れて攻撃→再びゲートに繋がる……というパターンを繰り返す。繋がっているときに攻撃すると、前半は反撃（届かない）、後半はHPを回復する。前半はひたすらレベルの高い必殺技で攻撃し、後半はゲートから離れているときを狙って攻撃だ。攻撃力の高いゼプツェンを主軸とした、パワー重視のパーティ構成がオススメ。

H	18000〜20000	E	218343	G	30000
宝	エーテル装甲＋1				


◀最初はゲートに繋がっていてもひたすら攻撃。反撃は無視。レベル2以上の必殺技を狙っていこう。


▶後半は、繋がっている間はチャージや回復につとめる。


◀ゲートから離れているときの刻印攻撃は、対刻印バリア（刻印装甲板）で防げる。必ず装備させておこう。

ファティマ城～サルガッソー

シャーカーンのギアの爆発に巻き込まれ、イグニスのゲートは破壊された。これで残るゲートはあと2つ。ファティマ城でつかの間の休息を取ったフェイたちは、教会の下に眠るゲートを破壊するための作戦を決行。2手に分かれ、一方はバベルタワーへと向かうことに……。

59 ファティマ城

ファティマ城へ凱旋したバルトは王政の廃止を宣言。その後、城で作戦会議が行われる。碧玉要塞のビーム砲とバベルタワーの反射鏡を使って、教会地下のゲートを破壊することに。ここで、パーティを2つに分ける。タワー側はフェイ、エリィ、シタン。要塞側はビリーと、ほかに2人を選択可能。

60 バベルタワー&碧玉要塞

シタン　エリィ　フェイ
ビリー　バルト　マリア

2つのパーティのイベントが交互に展開。①タワー：ギアから降りてコントロールルームへ行くとドミニアとケルビナが襲撃、戦闘に。②要塞：トロネとセラフィータが襲撃、戦闘に。③要塞：ビーム砲がはずれる。④タワー：再びドミニアとケルビナとの戦い。⑤要塞：再びトロネとセラフィータの戦い。その後2度目の発射により、ゲートが破壊される。

61 タムズ

フェイ　エリィ　バルト

残り1つになったゲートの情報を求めてタムズに。艦長と話すと、サルガッソーポイントの情報を聞ける。その後、シグルドと話すと自動的にサルガッソーへ。

62 サルガッソー

フェイ　エリィ　バルト

海中では、海流の流れのあるところを先に進み、その先で一度浮上して（□を連続で押す）空の宝箱を調べる。すると海流が止まり藻でふさがれていた場所が開くので、その先へ進む。ゲート前では、待ち伏せていたエメラダとの戦いに。勝利後、サルガッソーゲートは破壊される。

60 バベルタワー&碧玉要塞

2つ目のゲート破壊作戦は、2つのパーティが交互に展開していく。とはいえほとんど自動的に進むので、頭を使う必要はない。長～いイベントの合間に、ボス戦が合計4回起こると思えばよい。4回といっても、同じ敵と2回ずつ戦うだけなので、戦い方さえわかれば楽勝だ。

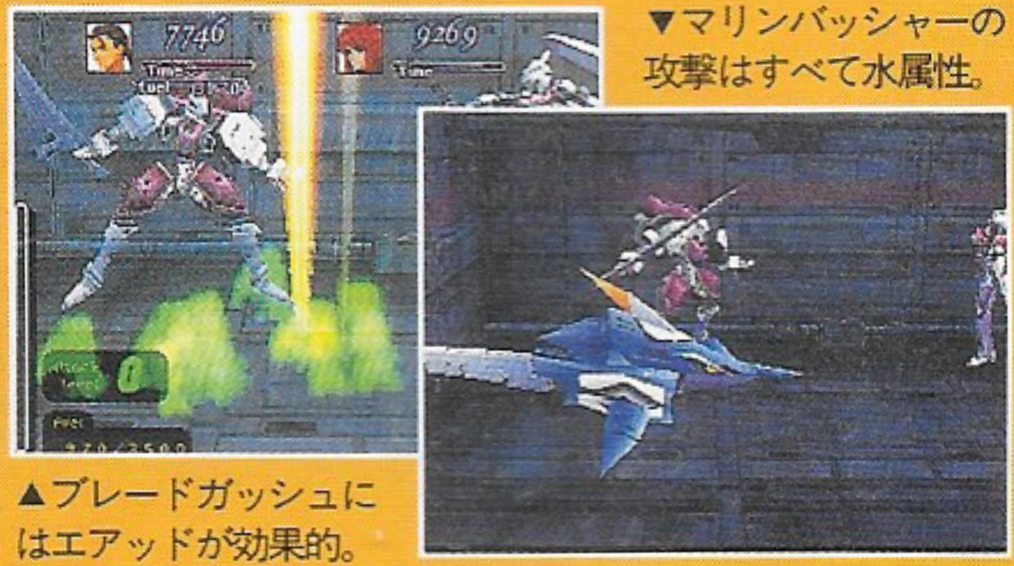




◀▲1回目の作戦は必ず失敗するので、同じ敵と2度戦わなくてはならない。

BOSS ブレードガッシュ(ドミニア) マリンバッシャー(ケルビナ)

どちらかを倒すと、もう一方がHP回復を1回だけ行う。攻撃を一方に絞り、各個撃破していこう。マリンバッシャーにはエラ・ドラゴンが効果的。ネレイダスサイクロンに備え、火ヴェール装甲板を装備しておくとラクだ。戦い方は1回目、2回目ともに同じ。



▼マリンバッシャーの攻撃はすべて水属性。

▲ブレードガッシュにはエアッドが効果的。

●ブレードガッシュ	H	4000	E	25512	G	5000
	宝	EPドライブ				
●マリンバッシャー	H	5000～6000	E	25512	G	5000
	宝	A・Eドライブ				

BOSS スカイギーン(トロネ) グランガオン(セラフィータ)

基本的にドミニアたちと同じ。どちらか一方に絞った集中攻撃で各個撃破していこう。スカイギーンは地属性、グランガオンは水属性の攻撃が効果的だが、それ以外の属性攻撃は吸収されるので注意。さほど強くないので、普通に必殺技中心で戦っていても勝てる。

▼風属性の攻撃をしてくるスカイギーン。



▲グランガオンは火属性の攻撃をしてくる。

●スカイギーン	H	5000～6000	E	25512	G	5000
	宝	VITドライブ				
●グランガオン	H	5000～6000	E	25512	G	5000
	宝	ETドライブ				

62 サルガッソー

これまでのダンジョンと違い、移動がかなり制限される。基本的に、画面に向かって〝奥へ〟進んでいけばOK。なお、行き止まりなどで上から光が差している場所があったら、□を連打しよう。すると、浮上することができるぞ。これを覚えていないと先に進めないので注意。



▲移動が制限されており、視点変更もできない。

BOSS クレスケンス(エメラダ)

怖い相手ではないので、必殺技を中心に戦えばOK。ただし、HPが低くなるとエーテル攻撃を全体にかけてくるので注意。



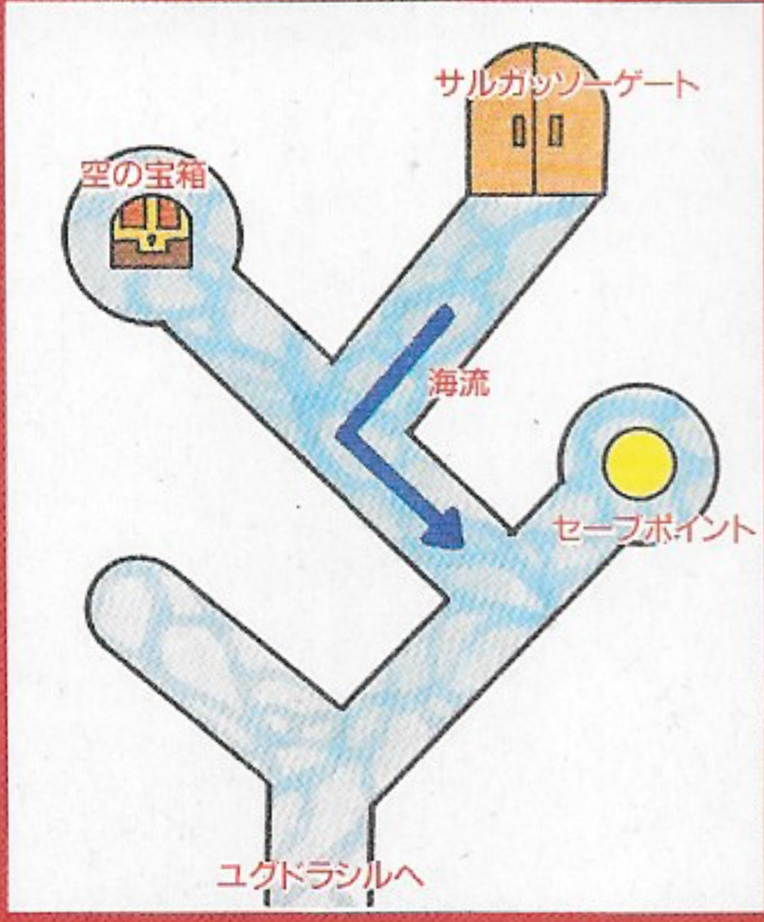
◀▼エーテルでの全体攻撃に注意。ただ、これはあと少しで倒せるという合図でもある。

H	14000	E	253260	G	10000
宝	なし				

サルガッソーポイントマップ

オススメ装備 アースなどの耐電アクセサリー

海底ということでとにかく画面が暗く、自分がどこへ向かっているのかわかりにくい。ジャンプすると位置を見失いがちなので、何でもない所でジャンプするのは控えよう。下のマップはだいたいの目安になるぞ。



◀この近辺の敵はとにかく強力。HPに不安があったら、とりあえず一度ユグドラシルに戻るようにしよう。



POINT 1 まずは、最初の分岐点を右に進む。そのすぐ後の分岐点を右に進むとメモリーキューブがある。ここで一旦セーブをしておこう。



POINT 2 海流が激しく流れている場所を強引に左に進むと、空の宝箱がある。それを開けると海流が止まり、奥へ進めるようになる。



POINT 3 浮上したところにあるドアを抜ければサルガッソーゲートだ。いきなりボス戦となるので、装備をチェックしておこう。

※次回のストーリー攻略は、天空の巨大国家ソラリスに迫る!

戦闘解析編

簡単操作で迫力の戦闘シーンが楽しめる『ゼノギアス』。しかし、このゲームの独特なシステムを使いこなすことができなければ、本当の戦いの面白さはわからないだろう。そこで、必殺技や連殺などの重要なシステムをピックアップし、そのシステムを徹底解析していこう。

キャラ戦闘編 必殺技を極める!

コマンドを入力することで出すことができる必殺技は、キャラ戦闘では欠かせない要素となる。しかし、あらかじめキャラが必殺技を修得しておかなくては、いくら正しいコマンドを入力しても出すことはできないのだ。そこで、必殺技の効率の良い覚え方を重点的に解説していこう。



◀簡単操作で派手さも威力も抜群。必殺技は、キャラ戦闘の華といえる。

必殺技を修得しよう!!

必殺技の修得条件はキャラのレベルに加え、その必殺技に必要なボタンを何回押したかが重要になってくる。さらに同じボタンでも、「何回目に押したか」という条件まで絡んでくるので、その法則は複雑なのだ。下に、早く覚えるための3つのポイントを紹介するので参考にしよう。



◀通常攻撃をする場合も、ボタンを押す順番には注意をはらおう。



▶ステータス画面で、次に覚えるまでの大まかな目安が表示される。

1 ボタンはまんべんなく

通常攻撃で□や◎ばかり押していると、コマンドに△を含んだ必殺技はなかなか覚えられない。通常攻撃ではすべてのボタンを偏らないように押していこう。

2 ザコ戦でカウントを稼ぐ

技修得の条件であるボタンを押す回数は、ザコ戦で稼ごう。ただし、すでに覚えた必殺技を発動すると、そのとき押したボタンはカウントされないので注意しよう。

3 覚えたい技のコマンドを入力

例えば□→□→◎というコマンドの必殺技を覚えたい場合、その順番通りに通常攻撃を繰り返せば、覚えが早くなる。特定の必殺技を早く覚えたいときはこの方法がよい。

ガイドに沿って必殺技を入力しよう!!

必殺技が出せる場合、次にどのボタンを押せばどんな必殺技が出るかが画面に表示される。これに沿って入力すればOK。なお、必殺技が発動すると、そのターンでの攻撃は終了となるぞ。



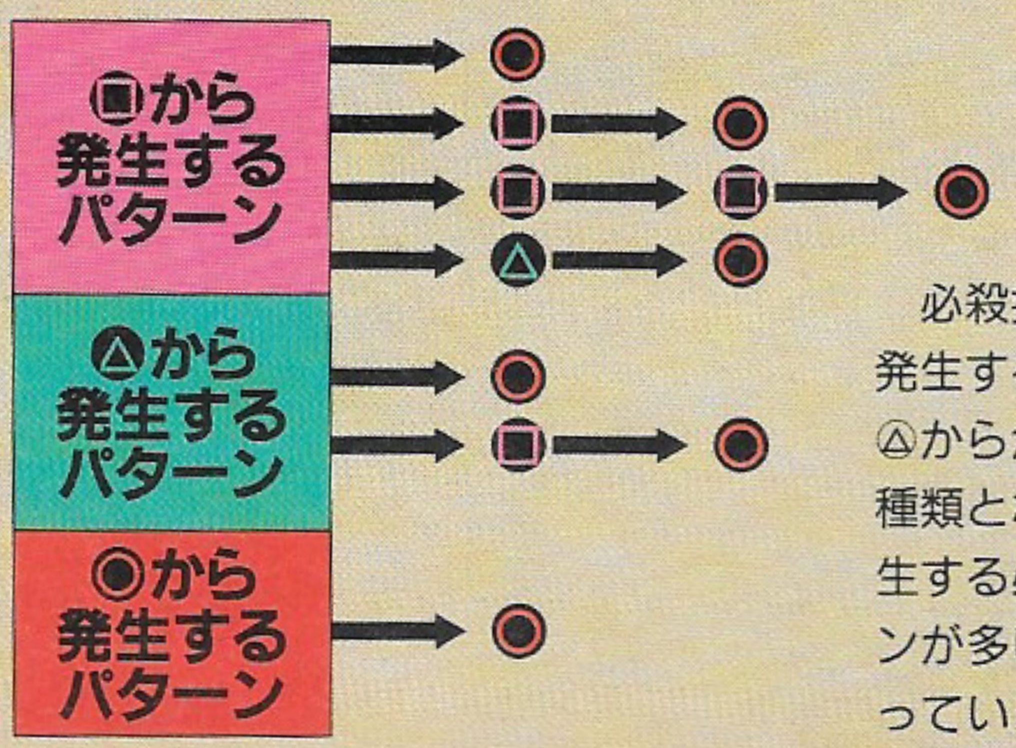
▲通常攻撃でガイドラインが表示されたら……。



▼そのガイドに沿って押していけばOKだ。

必殺技コマンドのパターンを覚えよう

必殺技コマンドは全部で7パターン。この組み合わせはすべてのキャラに共通となっているので、とにかくこの7種類のパターンを指で覚えよう。必殺技を覚える際にも、使う際にも役に立ってくれるぞ。

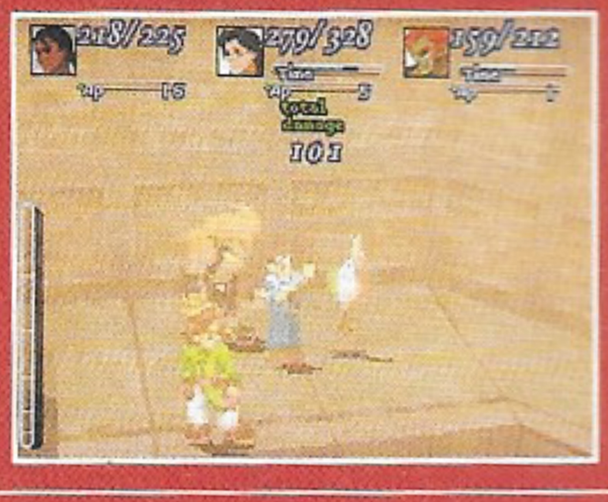


必殺技のパターンは全部で7種類

必殺技コマンドは、□から発生するパターンが4種類、△からが2種類、◎からが1種類となっている。□から発生する必殺技はバリエーションが多いので、これを主に使っていくといいだろう。

キャラ戦闘編 連殺を極める!

連殺は、通常は1ターンにつき1回しか出せない必殺技を連続して使用できるようにするコマンド。そのときに必要となるのがAPで、攻撃の際に行動ポイントを残しておくことで加算されていく。強敵との戦いでは、連殺を行うために行動ポイントを残しておくことが重要になってくるのだ。



◀威力もスピード感も倍増する連殺。ボス戦では絶対に使いたい。

まずは行動ポイントを残し、APをためよう!!

連殺に必要なAPは、戦闘中にためていかなくてはならない。APをためるためには、通常攻撃を途中でキャンセルし、行動ポイントを残せばOK。残った行動ポイントが、そのままAPとなる。例えば、行動ポイントが7のとき、通常攻撃で弱を1回（行動ポイント1消費）だけ押してキャンセルすると、残った行動ポイント6がそのままAPとして蓄えられることになるというわけだ。



◀APは次の戦闘に持ち越せない。たまったら惜しみなく使おう。



▶ザコ戦で使うのはあまり意味はないぞ。

メニューから順番に入力していく!

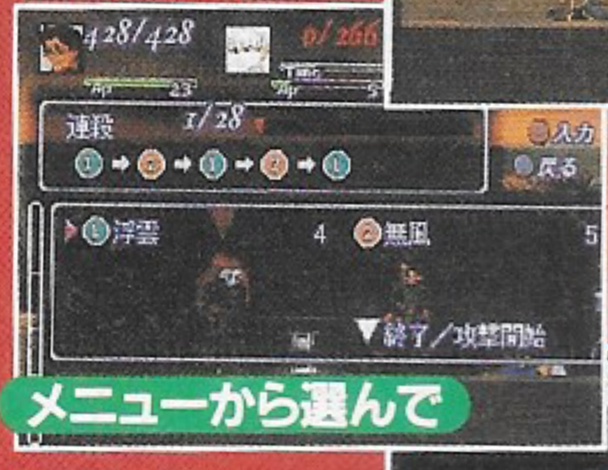
行動ポイントを残し、APが十分たまったらコマンドの「連殺」を選ぼう。すると現在覚えている必殺技の一覧が表示されるので、あとは、どの必殺技をどういう順番で使うかを決定すればOK。ただし、連殺には1個の必殺技につき4〜6ポイントのAPが必要となる。最低でも2回以上連続で行えなくては意味がないので、連殺を使うタイミングはAPが最低でも8〜10以上になったときが望ましい。HPの高いボス戦などでは、25〜30までため一気に5〜6発の必殺技を打ち込んだ方が効率がいい。相手のHPに合わせてためるAPを変えていくようにしよう。



◀まずは行動ポイントをためる。弱1回だけでキャンセルすると「最大行動ポイント−1」の数だけAPがたまる。



▶何ターンか過ぎて十分なAP（4発出したいなら最低16）がたまったら……。



◀連殺コマンドを選ぶ。ここで使いたい必殺技を使いたい順番に入力。



▶最後に対象となる敵を決めれば連殺開始。連殺ではそれぞれの必殺技が通常よりも高速で繰り出される。威力も満点だ。

ギア戦闘編 ギアの必殺技を極める!

キャラが必殺技を覚えていれば、ギアに乗っていても必殺技を出すことができる。しかし、通常攻撃が1ターンに1回しか行えないギア戦では、必殺技の出し方がキャラ戦とは異なっているのだ。ここでは、その必殺技を出すための手順を詳しく解説していくのでよく覚えておこう。



◀キャラとは違った、重厚感溢れる迫力を持っている攻撃。それがギアの必殺技だ。

ギアの必殺技は2つのボタンの組み合わせ

ギアの必殺技は、基本的に通常攻撃を出したあと、何かボタンを押すことで発動する。ただし、出すためには必殺技のレベルに応じたアタックレベル(以下AL)が必要となってくる。レベル3までの必殺技コマンドと、出すために必要なALは右の通りだ。

コマンド	レベル
□→□	レベル1(AL1以上)
□→△	
△→□	レベル2(AL2以上)
△→△	
○→□	レベル3(AL3以上)
○→△	

アタックレベルを上げよう!!

ALを上げるには、何でもいいから通常攻撃をすること。1回攻撃するごとに1ずつ上がっていく(ただし、上がるのは攻撃を行った場合のみ)。レベル2の必殺技を出したいならALを2まで上げればOK。



▶現在のALは、戦闘中画面左下に表示されている。



◀通常攻撃は、どのボタンを押しても上がるALは1だ。

レベル2の必殺技を出したい場合は?

まずは1回通常攻撃を行い、ALを1にする。そして次のターンで、もう一度通常攻撃を出す(このとき、必殺技を出してはダメ)。これでALが2になるので、次のターンの攻撃で△を押す。すると、使える必殺技が表示されるので、出したい必殺技のボタンを押せばOK。レベル2の技を使ったので、ALは0に戻る。AL2のときレベル1の必殺技を使いたい場合、通常攻撃で□を押し、ガイドに沿って何かボタンを押せばOK。この場合、AL2でレベル1(必要AL1)の必殺技を使ったのでALは1になる。

◀▼AL2からは、レベル2と1の必殺技を出せる。









注意 キャラが必殺技を覚えてないとダメ

ギアの必殺技は、キャラの必殺技と連動している。そのため、搭乗するキャラが必殺技を覚えてないと使えないのだ。この場合、覚えているレベルまでしかALは上昇しないので注意。



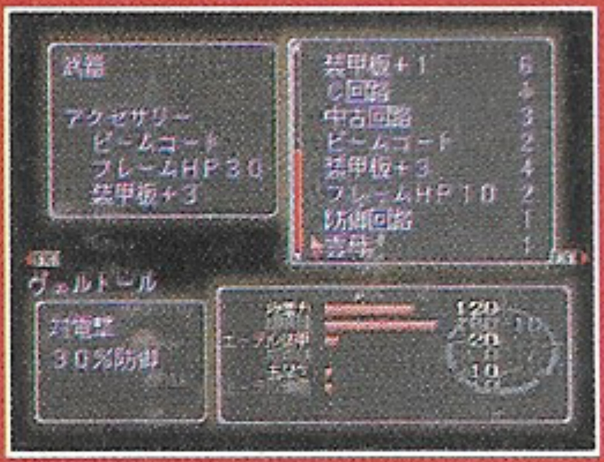
特殊なアイテムが必要な必殺技もある

必殺技には、ギアに特殊なアイテムを装備させないと出せないものもある。それっぽいアイテムを入手したら装備させてチェックしてみよう。意外な必殺技が発見できるかもしれないぞ。



ギア戦闘編 ギアパーツを極める!

ギアには、アクセサリーを3つまで装備できる。アクセサリーの中には、特定の攻撃を軽減(または無効化)できるものが多い。電撃系の攻撃を多用してくるボスには雲母やアースといった耐電アクセサリーを装備させるなど、敵に合わせて臨機応変に変えていくことが重要になるぞ。



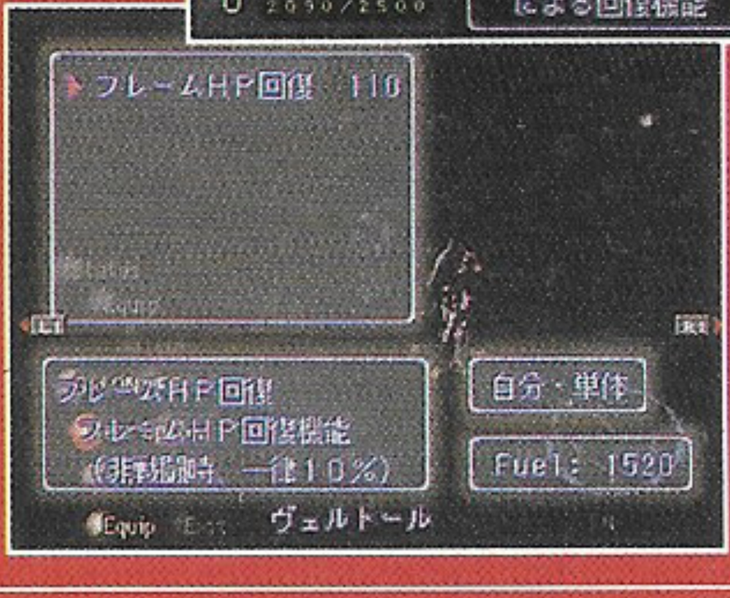
◀面倒がらずに、ボスやフィールドに合わせてアクセサリーを変えていこう。

フレームHP回復は必ず装備させよう!

ギア用のアクセサリーの中でもっとも重要なのがフレームHP回復。燃料を消費してギアHPを回復する装置で、戦闘中「特殊装置」のコマンドで使用できる。かなり後半になるまで、戦闘中にギアのHPを回復する手段はコレ以外にはない。絶対忘れずに装備させよう。ちなみに、フレームHP回復には10、30、50など数タイプがあり、それぞれ消費燃料と回復量が違う。50のタイプは回復量は高いが消費燃料もその分多い。中盤くらいまでは30がオススメだ。

▶長期戦になるボス戦では欠かせない。忘れずに全員のギアに装備させよう。

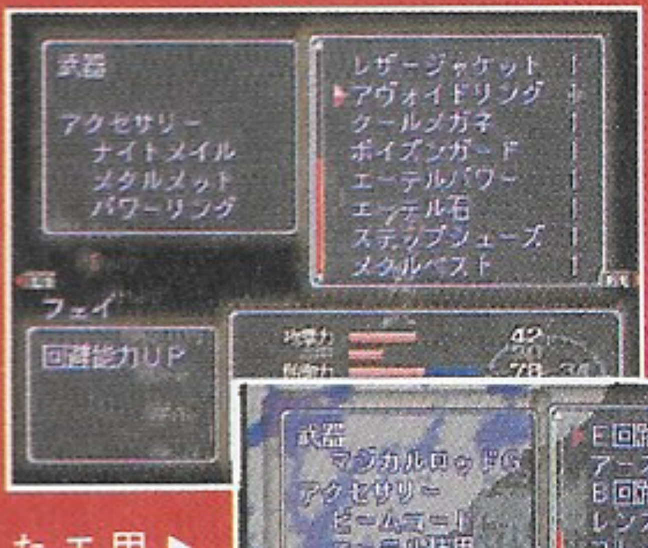




◀移動中にも使用できる。移動中と戦闘中では回復量が異なるので注意。

キャラのアクセサリーもチェック!

ギア戦では、ギアのアクセサリーだけではなく、搭乗者のアクセサリーも重要になる。なぜなら、キャラが装備しているアクセサリーが、ギアに効果を及ぼす場合もあるのだ。例えば、搭乗者がエーテル能力をアップさせる「エーテル石」を装備していた場合、ギアのエーテル能力も上昇する。キャラとギア、それぞれが同系統のアクセサリーを装備することで、効果を倍増させることもできるぞ。



◀敵や地形に合わせて、キャラとギア両方のアクセサリーを変えていこう。



▶エリィの場合、装甲板をはずしてでもエーテル能力を上げた方がいいだろう。

ONE POINT 攻略 バトル中に燃料がなくなったら……

戦闘で燃料を回復するには、チャージ(防御)を行うしかない。ボス戦の前に燃料が心もとなくなったら、ザコ相手にひたすらチャージを繰り返そう。チャージで回復する燃料は、そのときのALによって異なるぞ。また、ザコ敵に修理ロボが登場したら、攻撃しないこと。燃料とHPを回復してくれる場合があるのだ。



修理ロボで回復

◀この姿を見たらラッキーチャンス。前半よく登場する。

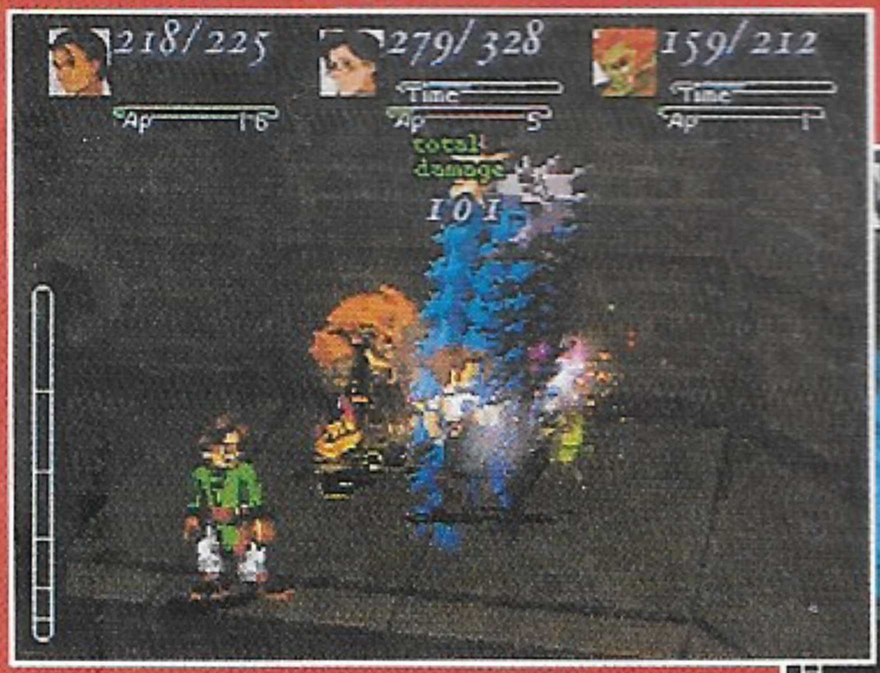


ザコ相手にひたすらチャージ

▶回復量は微々たるものだが、燃料切れになるよりはマシ。

キャラクター別固有技一覧

メインキャラクターたちが持っている必殺技と特殊能力、そして搭乗ギアの必殺技を、キャラ別に分けて一挙に紹介しよう。これらの中でも、特殊能力はとくに重要になってくる。攻撃オンリーの必殺技と違い、キャラクターごとに攻撃中心、サポート中心、回復中心などといった様々な特徴を持っているのだ。それぞれの特徴をしっかり把握して、そのキャラがどのように戦っていけばよいか理解しておこう。そうすれば、パーティ編成の際も迷うことはなくなるぞ。ちなみに、特殊能力は純粋にレベルアップにより覚えていく。「エーテル」や「秘術」などキャラによって呼び名は違うが、EPを消費して使用して使うのは共通だ。使用の際も、使いたい能力をメニューから選ぶだけなので、非常にわかりやすくなっている。



▲派手なアクションと高い威力が魅力。必殺技はまさに戦闘の華と言えよう。



▼特殊能力は、サポートや回復など豊富に揃っている。戦闘の要となるぞ。

フェイ



主人公のフェイが持っている特殊能力の気功は、攻撃、回復などと各種の効果が取りそろっており、非常にバランスが取れている。扱いやすさにかけては抜群のキャラといえるだろう。戦闘では、常にパーティを引っ張っていくリーダーとなってくれる。

必殺技

技名	コマンド	解説
武技雷迅	□○	高速で敵に接近し、瓦割りを喰らわせる
武技千烈	□□○	連続打撃のあと蹴り上げ、掌打
武技破岩	△○	敵の頭上で連続蹴り
武技崩天	□□□○	連続での肘鉄
武技天舞	□△○	蹴り上げ、自分もジャンプして空中蹴り
武技龍迅	△□○	突き上げアッパーのあと双掌打
武技虎砲	○○	力をためてからの連続打撃

特殊(気功)

名前	EP	範囲	効果
指弾	2	敵単	無属性の攻撃
内養功	2	味単	HPを少し回復する
剛気	4	自分	攻撃力を高める
柔気	4	自分	カウンター能力が発動する
光勁	5	自分	防御力アップ&攻撃力ダウン
闇勁	5	自分	攻撃力アップ&防御力ダウン
千光	10	敵単	無属性の攻撃
銀牙	20	敵全	無属性の攻撃・支援効果を破棄

フェイ・超必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
超武技風勁	敵単	物理／風	□□□□○
超武技地勁	敵単	物理／地	□□△○
超武技火勁	敵単	物理／火	□△□○
超武技水勁	敵単	物理／水	△□□○
超武技光勁	敵単	物理／光	△△○
超武技闇勁	敵単	物理／闇	○□○

超必殺技は、通常の必殺技修得条件に加え、ゲーム後半のあるイベントをクリアする必要がある。フェイ以外のキャラも超必殺技を扱えるのだろうか。

ヴェルトール必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
武技雷撃	敵単	物理	□□
武技烈風	敵単	物理	□△
武技雷轟	敵単	物理	□○
武技破山	敵単	物理	△□
武技竜天	敵単	物理	△△
武技十字	敵単	物理	△○

ヴェルトールは拳や蹴りを使った攻撃を得意とする格闘戦用のギア。武器を装備することはできないが、攻撃力は非常に高くなっている。専用の特殊装置はなし。

エリィ



エリィの使う特殊能力は、通常のRPGで言うところの魔法のようなもの。彼女の使うエーテルはすべて属性攻撃。とくに全体攻撃のエーテルは、キャラ戦闘だけでなく、ギア戦闘においても役に立ってくれるという優れものだ。

必殺技

技名	コマンド	解説
スクリーマー	□○	鼓膜が破れるほどの大声で攻撃
スピニングソルト	□□○	回転しながらロッドで攻撃し、キック
ブレイクスルー	△○	連続で殴りつけたあと、一気に貫く
ダブルインパクト	□□□○	両手のロッドによる連続攻撃
スカイアタック	□△○	ジャンプからの連続攻撃
シャインスパーク	△□○	回転しながら連続で攻撃
スティングキック	○○	ロッドでの連続攻撃のあと、キック

特殊(エーテル)

名前	EP	範囲	効果
リグ・ボルト	2	敵単	風属性の魔法攻撃
ルド・ランス	2	敵単	地属性の魔法攻撃
エラ・キューブ	2	敵単	火属性の魔法攻撃
レイ・アイス	2	敵単	水属性の魔法攻撃
リグ・バーン	6	敵エ	風属性の魔法攻撃
ルド・ストーム	6	敵エ	地属性の魔法攻撃
エラ・ドラゴン	6	敵エ	火属性の魔法攻撃
レイ・ミスト	6	敵エ	水属性の魔法攻撃
リグ・ウェイブ	10	敵全	風属性の魔法攻撃
ルド・ゴースト	10	敵全	地属性の魔法攻撃
エラ・ラーゴ	10	敵全	火属性の魔法攻撃
レイ・ロード	10	敵全	水属性の魔法攻撃

ヴィエルジェ必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
ダブルインパクト	敵単	物理	□□
ハードスマッシュ	敵単	物理	□△
ビートストーム	敵単	物理	□○
ソニックドライブ	敵単	物理	△□
ハートストライク	敵単	物理	△△
メガインパクト	敵単	物理	△○

攻撃力が低いので、必殺技での武器攻撃より、エーテル攻撃を重視した方が効率的。装備武器はロッド系。専用特殊装置として、エアッドを装備している。

リコ



リコの使う気合いは、自分にかけるタイプのサポート系能力が中心となっている。長期戦になりそうなときは頼りになるが、普段は本人の高い攻撃力を活かして、必殺技を出していった方がいいだろう。

必殺技

技名	コマンド	解説
リコ・ロケット	□○	両足を使った跳び蹴り。いわゆるドロップキック
デスドライブ	□□○	投げ技。いわゆるブレーンバスター
バンデラス・ラナ	△○	両足で敵の頭をはさみ地面にたたきつける技
ドラゴンナックル	□□□○	ワン・ツー・アッパー
雷炎ボム	□△○	投げ技。いわゆるパワーボム
パイルクラッシュ	△□○	投げ技。いわゆるパイルドライバー
サルトストライク	○○	強烈なボディプレス

特殊(気合い)

名前	EP	範囲	効果
鋼の肉体	2	自分	防御力をアップする
鋼の拳	2	自分	力をアップし、攻撃力を高める
鋼の精神	2	自分	エーテル防御力アップ
鋼の闘気	4	敵単	無属性の攻撃

シューティア必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
ドリルウォー	敵単	物理	□□
ボンバーヘッド	敵単	物理	□△
ドリルドライバー	敵単	物理	□○
グランドスラム	敵単	物理	△□
トルネードD	敵単	物理	△△
ギルトハンマー	敵単	物理	△○

どっしりとした外見の通り、非常に高い攻撃力を持っている。必殺技も派手で威力も抜群だ。専用の特殊装置はなく、武器の装備もできない。

※表中の範囲の欄の、敵単=敵1体への攻撃、敵エ=敵数体へのエリア攻撃、敵全=敵全体への攻撃を表します。

シタン



シタンの使う秘術は、主にサポート系の効果を持っている。火聖衣などの属性を変化させる各種の秘術は、敵にかけて、弱点の属性で攻撃を行うという使い方もできる。

必殺技

技名	コマンド	解説
浮雲	□○	連続攻撃のあと、空中で肘打ち
無風	□□○	超連続攻撃。あまりの速さに止まって見える
刃雷	△○	空気を割くような手刀の連続攻撃
震雷	□□□○	蹴り、打撃、跳び蹴りの3段攻撃
連剣	□△○	連続攻撃のあと、サマーソルトキック
波壊	△□○	強烈な3連撃
奥義	○○	掌打からの蹴りで敵を宙に浮かせ、落下してくる敵に掌打

特殊（秘術）

名前	EP	範囲	効果
小波	2	味単	HPを少し回復する
練気	2	自分	次に使う秘術の効果範囲が全体になる
風聖衣	4	味単	地属性に強く、風属性に弱くなる
地聖衣	4	味単	風属性に強く、地属性に弱くなる
火聖衣	4	味単	水属性に強く、火属性に弱くなる
水聖衣	4	味単	火属性に強く、水属性に弱くなる
緑掌	3	味単	肉体的なステータス異常を回復する
霊掌	3	味単	精神的なステータス異常を回復する
光香	2	味単	防御力アップ&攻撃力ダウン
闇香	2	味単	攻撃力アップ&防御力ダウン
仙勁	6	味単	次のターンまでの時間が半分になる

ヘイムダル必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
拳追	敵単	物理	□□
烈風	敵単	物理	□△
流影	敵単	物理	□○
震雷	敵単	物理	△□
風迅	敵単	物理	△△
龍牙	敵単	物理	△○

フェイと同じく格闘系のギア。攻撃力、素早さなどにおいてバランスの取れた機体。必殺技も格闘系で、武器の装備はできない。専用の特殊装置もなし。

バルト



バルトの魅力は、豊富に揃ったサポート系の特殊能力。とくに敵の命中率を下げるワイルドスマイルはボス戦で重宝する。このゲームでは支援効果が非常に有効なため、サポート系の特殊能力は役に立つぞ。

必殺技

技名	コマンド	解説
ネックハンター	□○	ムチを首に巻き付け、持ち上げて地面に叩きつける
ツインソニック	□□○	ムチで敵を持ち上げ、地面に連続で叩きつける
リズムショック	△○	2本のムチを使っての乱れ打ち
ダイナミック	□□□○	2本のムチで敵を持ち上げ、連続攻撃
アストラル	□△○	敵を膨らませてから、ムチ攻撃
ネックソーサー	△□○	空中に蹴り上げてムチで連続攻撃
帝王の裁き	○○	2本のムチを使っての華麗な乱れ打ち

特殊（エーテル）

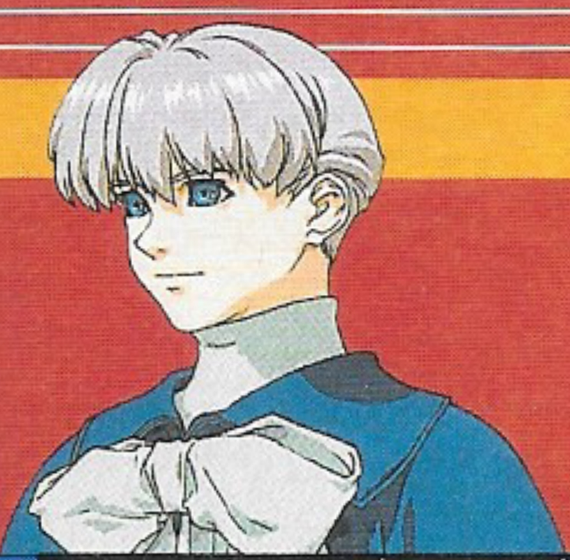
名前	EP	範囲	効果
ワイルドスマイル	2	敵単	命中率を低下させる
ゴールドショット	2	敵単	敵単体に無属性のエーテル攻撃
ホワイトグローブ	3	敵単	攻撃を自分に集中させる
レッドコロン	4	自分	攻撃力アップ
ブルーコロン	6	自分	命中&回避アップ
ホワイトコロン	6	自分	カウンター能力発動
ウィンドモード	4	味単	風の攻撃属性をつける
アースモード	4	味単	地の攻撃属性をつける
ファイアモード	4	味単	火の攻撃属性をつける
ウォーターモード	4	味単	水の攻撃属性をつける

ブリガンディア必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
チェーンウェーブ	敵単	物理	□□
ビートスネーク	敵単	物理	□△
スパークウェーブ	敵単	物理	□○
ブラッドスネーク	敵単	物理	△□
ビートストーム	敵単	物理	△△
デッドキャノン	敵単	物理	△○

能力は平均的だが、やや中途半端な感じは否めない。専用の特殊装置はゲーム前半ではない。ユグドラシルがバージョンアップしたら特殊装置をチェック。

ビリー



ビリーは銃を自在に操り、攻撃力が非常に高い。また、職業が神父ということもあり、回復系の特殊能力を数多く持っている。攻撃、支援どちらの役割をさせても、かなり役に立ってくれるぞ。

必殺技

技名	コマンド	解説
アダムズアップル	□○	コインを投げ、それを貫通して敵の頭を撃ち抜く
ガンホリック	□□○	2丁拳銃をで乱れ撃ったあと、ショットガンで射抜く
ヘルブラスト	△○	肘に隠した拳銃で狙い撃ち
ナットクラック	□□□○	2丁拳銃での早撃ち&乱れ撃ち
スカイウォーカー	□△○	敵を宙でもて遊び連射攻撃
デビルブラスト	△□○	肘に隠した拳銃で2連続の狙い撃ち
バァンフラウ	○○	ショットガンを高く放り投げ、連射攻撃からショットガンでとどめ

特殊（エーテル）

名前	EP	範囲	効果
浄化の光	2	味単	すべてのステータス異常を回復する
癒しの光	2	味単	HPを回復する
聖なる光	4	味全	味方全員のHPを回復する
女神のエール	4	味単	次のターンまでの時間が半分になる
女神の眼差し	4	味単	物理防御力がアップする
風の盾	4	味単	風の属性攻撃を防ぐ
地の盾	4	味単	地の属性攻撃を防ぐ
火の盾	4	味単	火の属性攻撃を防ぐ
水の盾	4	味単	水の属性攻撃を防ぐ
女神の気合い	8	味単	戦闘不能回復

レンマーツォ必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
ダブルスナップ	敵単	物理	□□
バードスナップ	敵単	物理	□△
ハードガン	敵単	物理	□○
ガンブリンガー	敵単	物理	△□
インパクトガン	敵単	物理	△△
ゴッドフィスト	敵単	物理	△○

攻撃力の高さに加え、非常に素早いので先手を取りやすい。装備武器は銃で、弾丸の補充が必要となる。ゲーム後半のあるイベント後には特殊装置も搭載される。

マリア



ゲーム後半で登場するマリアは、必殺技を使えないのでキャラ戦闘ではあまり使いどころがない。しかし、搭乗するギアのゼプツェンがとにかく強力。ギアでの戦闘がメインになりそうなときは、必ずや役に立ってくれるだろう。

ゼプツェン必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
メガハンマー	敵単	物理	□□
ダイナファイト	敵単	物理	□△
グラビトンパンチ	敵単	物理	□○
ダイナフラッシュ	敵単	物理	△□
ダイビングヘッド	敵単	物理	△△
グラビトンプレス	敵単	物理	△○

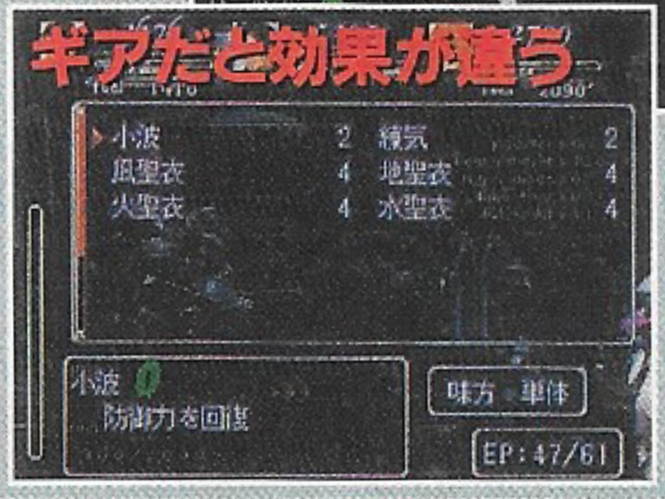
驚くべきは、その攻撃力の高さ。通常攻撃で、ほかのギアの必殺技なみのダメージを叩き出すことができる。武器装備はできないが、豊富な専用特殊装置を持つ。

ONE POINT 攻略 特殊能力の賢い使用法

このゲームの特徴的な部分は、サポート系の能力が非常に役に立つということだ。敵の命中率低下や味方の攻撃力増加は、特殊能力の使用でかなり違ってくる。ボスなどの長期戦では、攻撃系よりもサポート系を優先させていこう。とくにギア戦で役に立ってくれる。なお、ギア戦では使えなかったり、効果が変わってしまう能力もある。なかでもHP回復の効果は、すべてギアの防御力回復になってしまう。回復役のビリーは特に注意。



▶攻撃系の特殊能力はキャラ、ギア戦どちらでも役に立つ。



◀HP回復は防御力回復の効果に。ギアのHPは回復不能。

データ編

モンスター、アイテム、装備品など、ここからは旅の役に立つデータを一挙公開！ ゲーム中にわからないことがあったら紐解くもよし、つねにこのページを開いて座右に置いておくもよしの、便利なデータ集なのだ。豊富なデータを有効に活用して、スムーズに旅を進めよう。

モンスター

今回の攻略範囲で登場するザコモンスターおよびギアは、ここで紹介する83種類。見たことのない敵と出会ったら、まずこのデータで強さを確認しよう。言うまでもないことだが、巨大なモンスターや敵のギアに対しては、こちらもギアに乗っていないと太刀打ちできない。そういった敵が出現するエリアでは、ギアに乗って行動すること。

[データの見方]

❶敵の名称　❷グラフィック❸最初に出現するエリア　❹HP　❺得られる経験値　❻落とす金額　❼落とすアイテム　❽特徴

つちのこ❶

出	❸				
H	❹	E	❺	G	❻
宝	❼				

❽

つちのこ

出	ラハン山道				
H	15	E	2	G	0
宝	つちのこの肉				

さして強くないが、ＨＰを奪う特殊能力「ちゅーちゅー」には注意。

さい

出	ラハン山道				
H	14	E	3	G	0
宝	なし				

背後に回り込み、逃げ道をふさぐ邪魔な敵。数が多いとやっかい。

ホッパー

出	ラハン村周辺				
H	100	E	8	G	0
宝	剣闘着				

ＨＰが多く、とてもしぶといモンスター。必殺技でしとめよう。

ココボルドー

出	ラハン村周辺				
H	35	E	3	G	0
宝	剣闘ぼうし				

常に２匹一組で出現。持ち前の素早さで、先手をとって攻撃してくる。

ムシャ百式

出	ラハン村(襲撃イベント)				
H	150	E	90	G	50
宝	なし				

通常攻撃一本で押してくる相手。強攻撃２発でさっさと片づけよう。

エアッドギア

出	ラハン村(襲撃イベント)				
H	?	E	?	G	?
宝	なし				

グラーフが操っている遠隔操作の無人ギア。エアッドの一種らしい。

フォレストエルフ

出	黒月の森				
H	41	E	21	G	0
宝	ゼータソル				

体術を使うモンスター。コンボ、投げ技のどちらもなかなかの威力。

甲殻虫

出	黒月の森				
H	7	E	35	G	0
宝	奇妙な果実				

防御力の高さは驚異的。弱攻撃の連打やエーテル攻撃が有効。

ビーニック

出	黒月の森				
H	30	E	19	G	0
宝	なし				

枝の上にいるときは、エーテル攻撃でないとダメージを与えられない。

サンドマン

出	ダジル周辺				
H	50	E	60	G	75
宝	なし				

集団で現れる野盗。倒すとお金を落とすので、資金稼ぎの相手に最適。

スナハミ

出	ダジル周辺				
H	111	E	121	G	0
宝	なし				

攻撃があてづらく、ＨＰも高い嫌な相手。逃げるのも良策。

アヴェ一等兵

出	アヴェ軍輸送船				
H	60	E	75	G	40
宝	ローズソル レザーハット				

アヴェ二等兵と一緒に出現。とにかく数が多く、うざったい。

アヴェ二等兵

出	アヴェ軍輸送船				
H	60	E	75	G	35
宝	アクアソル ローズソル				

攻撃範囲内の味方全員にダメージが及ぶ「手榴弾」を使う。

武力ロボ

出	大鍾乳洞				
H	138	E	680	G	210
宝	装甲板 装甲板＋１				

ときどき転倒して、勝手にダメージを受ける愉快な敵。楽勝の相手。

クラーゲン

出	大鍾乳洞				
H	65	E	698	G	0
宝	なし				

「充電」したあとに触手で攻撃されると、大きなダメージを受ける。

メイフライ

出	大鍾乳洞				
H	555	E	1410	G	0
宝	装甲板＋１ 目玉				

攻撃力が高い上に、特殊能力でこちらの防御力を下げてくる強敵。

武力ロボ改

出	アヴェ周辺				
H	438	E	1110	G	150
宝	装甲板 装甲板＋１				

ＨＰが大幅に増えたところ以外は、大鍾乳洞で出現したものと同じ。

トルーパー

出	アヴェ周辺				
H	180	E	250	G	100
宝	装甲板				

ＨＰは低いものの、多彩な攻撃を繰り出してくる。優先的に倒そう。

スピアトルーパー

出	アヴェ周辺				
H	600	E	1050	G	1000
宝	Ｃ回路＋１				

トルーパーよりも数段手強い。なめてかかると痛い目を見るぞ。

アヴェ近衛兵一等兵

出	ファティマ城				
H	80	E	242	G	45
宝	アクアソル ローズソル				

やはり人数で押してくる。必殺技で１人ずつ片づけよう。

アヴェ近衛兵二等兵

出	ファティマ城				
H	80	E	242	G	45
宝	アクアソル ローズソル				

「手榴弾」を使われるとやっかい。真っ先に倒しておくべき相手だ。

フォレストエルフ

出	ニサン周辺				
H	180	E	288	G	0
宝	ゼータソル				

黒月の森で出現したときよりも、かなりパワーアップしている。

ドワーフ

出	ニサン周辺				
H	450	E	675	G	0
宝	アクアソル、牙 アクアソルＳ				

武器の棍棒でボールを打って攻撃する。ユニークだが手強い敵。

エーデルワイス

出	国境の岩山				
H	815	E	880	G	0
宝	牙 ウロコ				

倒すと高い確率で換金アイテムを落とす。資金稼ぎのカモ。

ギガフット

出	国境の砂漠(艦隊バトル)				
H	500	E	320	G	220
宝	Ｃ回路				

戦車から格闘形態に変形する、可変タイプのギア。強さはそこそこ。

サンドトリッパー

出	国境の砂漠(艦隊バトル)				
H	180	E	550	G	110
宝	なし				

非常に素早く、ほぼ確実に先制攻撃される。ＨＰが低いのが救い。

つちのこ

出	キスレブ地下水道				
H	60	E	490	G	0
宝	つちのこの肉 つちのこの極上肉				

やはり特殊能力の「ちゅーちゅー」に注意。数が多いと苦戦するかも。

甲殻成虫

出	キスレブ地下水道				
H	77	E	880	G	0
宝	目玉 ゼータソル				

防御力、回避率のどちらも高い。エーテル攻撃が効果的。

アシッドフロッグ

出	キスレブ地下水道				
H	120	E	885	G	0
宝	ケルバーソル ガイストソル				

味方全体を攻撃し、同時に敵全体を回復する「レインコール」に注意。

ライギョ

出	キスレブ地下水道				
H	416	E	2928	G	0
宝	アクアソル アクアソルＳ				

水から出たあとでないとダメージを与えられない。攻撃力の高い強敵。

ロトン

出	キスレブ地下水道				
H	650	E	5481	G	146
宝	ゼータソル				

必殺技を使うとカウンターでＨＰを吸収される。通常攻撃で叩こう。

バットラット

出	キスレブ地下水道				
H	150	E	1799	G	0
宝	牙				

特殊能力で味方を混乱させて攻撃してくる。必殺技で確実に倒そう。

キスレブ整備兵

出	キスレブギアドック				
H	333	E	850	G	180
宝	なし				

ギアと一緒に出現した場合、仲間のギアを回復する。先に倒そう。

ONE POINT 攻略　落とすアイテムBEST 5

1. 大金塊　フォービドゥン
2. 象牙　アイムインラブ
3. 金塊　フォービドゥン
4. 大抗エーテル石　シャディ
5. エーテル装甲　トラフィクジャム(大)

キスレブ剣兵

出	キスレブギアドック				
H	140	E	1692	G	89
宝	ローズソル アクアソル				

４回ヒットする剣を使ったコンボが強烈。要注意の相手。

レインフロッグ

出	キスレブ周辺				
H	80	E	885	G	0
宝	アクアソル アクアソルＳ				

「レインコール」を連発する。風の属性を持つエーテル攻撃に弱い。

リノ

出	キスレブ周辺				
H	500	E	3360	G	0
宝	牙 ウロコ				

鳥とサイのコンビで、１ターンに２回行動する。地の属性に弱い。

ヤマドリ

出	キスレブ周辺				
H	200	E	612	G	0
宝	なし				

ＨＰこそ低めだが「ヒッチコック」など威力の高い攻撃はあなどれない。

ムシャ百式改
出 ゴリアテ工場
H 360 E 2988 G 200
宝 なし
相変わらず通常攻撃だけで押してくる、武士道一直線ギア。

ヒナワ拾式
出 ゴリアテ工場
H 400 E 3200 G 200
宝 なし
「マシンガン」などの実弾兵器で攻撃してくる。比較的楽な相手。

ハタモト参式
出 ゴリアテ工場
H 640 E 5200 G 250
宝 雲母
格闘戦での性能を重視して設計されたギア。攻撃力が高い。

シノビ零式
出 ゴリアテ工場
H 960 E 12000 G 1500
宝 シンプル回路
強敵だが、倒したときの見返りも大きい。出現率は低め。

ラピッドファイア
出 海上
H 270 E 3250 G 200
宝 反応回路
装甲板＋4
複数で現れ、1ターンに2回行動する。「エアッド」でまとめて倒せ。

ブレイカー
出 海上
H 500 E 5800 G 300
宝 装甲板＋4
放っておくと防御力を下げられるか燃料を減らされる。速攻で撃破。

エアウォーク
出 海上
H 400 E 6900 G 300
宝 軽量装甲板＋1
1体ずつなら手強くないが、複数で出現するため少し手こずる。

グリフォン
出 海上
H 4000 E 12150 G 0
宝 牙
ボスキャラなみにＨＰが高い反面、防御力は低い。必殺技の連発で撃破。

デスサイズ
出 海上
H 1250 E 16500 G 0
宝 牙
ウロコ
攻撃力、防御力の高さが尋常ではない。海で出現する敵では最強。

プランター
出 教会、孤児院周辺
H 300 E 2008 G 0
宝 奇妙な果実
「木の葉」で命中率を下げられると倒しづらくなる。ＨＰ吸収にも注意。

プチアーリマン
出 教会、孤児院周辺
H 400 E 2207 G 0
宝 目玉
「トキメキ熱視線」で味方を混乱させる。早めに倒したい。

リーパー
出 教会、孤児院周辺
H 1000 E 10440 G 0
宝 ？
たまに味方を食べる。食べられたキャラは戦闘終了まで復活できない。

ウェルス
出 教会、孤児院周辺
H 200 E 2400 G 248
宝 なし
ギアに乗った状態で戦うと、ギアにとりついて自爆する迷惑な敵。

シャディ
出 教会、孤児院周辺
H 800 E 6000 G 800
宝 抗エーテル石
大抗エーテル石
ＨＰを半分に減らす攻撃がかなりやっかい。ギアが対象だと特に。

エトーン
出 教会、孤児院周辺
H 899 E 3000 G 450
宝 エーテル装甲板
刻印装甲板
ダメージが大きい「刻印」を使われる前に倒したいところだが……。

巨獣
出 教会、孤児院周辺
H 2500 E 3750 G 0
宝 エーテル石
大エーテル石
荒地にのみ出現。打たれ強く、一撃が重いパワータイプのモンスター。

アバンドン
出 ゾンビクルーザー
H 150 E 3203 G 350
宝 B&JMS弾
B&JMA弾
必殺技を使えば一撃で倒せるが、出現数が多いため少々手こずる。

シェラ
出 ゾンビクルーザー
H 680 E 9669 G 0
宝 なし
「歌」で味方全体を眠らせてから攻撃してくる。毒攻撃もあり。

暗殺部隊エトーン
出 教会内部
H 260 E 3307 G 120
宝 アクアソル
非常に素早く、先制して味方の特殊能力や動きそのものを封じてくる。

暗殺部隊アサシン
出 教会内部
H 290 E 3536 G 150
宝 なし
「次のターンで殺す！」と生意気なことを言うので袋叩きにしよう。

ゲブラー兵
出 教会発掘現場
H 160 E 4400 G 200
宝 なし
「爆弾」は火属性なので、「水の指輪」を装備していればノーダメージ。

ハンマヘッド
出 教会発掘現場
H 180 E 3708 G 0
宝 目玉
属性を持つエーテル攻撃は逆効果。通常攻撃か必殺技でノックアウトだ。

キャリアー
出 教会発掘現場
H 420 E 7489 G 0
宝 ゼータソル
牙
回避率が高く、さらに味方の命中率を下げる。エーテル攻撃が有効。

フィアー
出 教会発掘現場
H 50 E 4096 G 2048
宝 なし
特殊能力で味方のＨＰを1にする。回復系のアイテムか特殊能力で倒せ。

トラフィクジャム（小）
出 バベルタワー
H 345 E 6000 G 350
宝 なし
エーテル攻撃が有効。「警告ビーム」を撃たれる前に手早く倒そう。

トラフィクジャム（大）
出 バベルタワー
H 1250 E 6000 G 1000
宝 エーテル装甲
やはりエーテル攻撃に弱い。だがＨＰが多く、簡単には倒そう。

ガンビット
出 バベルタワー
H 400 E 16000 G 700
宝 軽量装甲板＋1
軽量装甲板＋2
必殺技であっさり倒せるわりに、もらえる経験値は多い。オイシイ敵。

カンジュラー
出 バベルタワー
H 880 E 6000 G 550
宝 なし
敵味方全体を巻き込むエーテル攻撃をぶっ放し、力尽きる爆弾野郎。

フュエルタンク
出 バベルタワー
H 1200 E 5000 G 10
宝 なし
味方が攻撃すると、燃料を回復してくれる。ＨＰが少なくなると自爆。

ギミック
出 シェバトシャフト内部
H 6 E 7681 G 1111
宝 なし
全属性の攻撃を吸収するので属性のない特殊能力か弱攻撃連打で倒せ。

ティアーズ
出 シェバトシャフト内部
H 600 E 13785 G 1111
宝 軽合金
装甲板＋5
2体一組で出現。両方に均等にダメージを与え、同時に倒そう。

フォービドゥン
出 シェバトシャフト内部
H 500 E 4304 G 5
宝 金塊
大金塊
全属性の攻撃を吸収。石から出る前に倒すと金塊を落とすことがある。

アイムインラブ
出 ワールドマップ
H 6200 E 9500 G 0
宝 牙
象牙
とても強いが、倒せば高価な換金アイテム「象牙」を落とす場合あり。

ゲ族
出 ワールドマップ
H 800 E 2155 G 0
宝 牙
おそらくネイティブな人種の人々。攻撃もどことなく素朴で原始的。

スラムスラッグ
出 ワールドマップ
H 50 E 1500 G 0
宝 ？
楽に倒せる敵だが、油断していると毒攻撃をくらう。気をつけよう。

シャーカーン私兵二等兵
出 碧玉要塞
H 200 E 6518 G 45
宝 なし
味方全体を攻撃する「手榴弾」がやっかい。早めに倒そう。

シャーカーン私兵一等兵
出 碧玉要塞
H 250 E 6528 G 65
宝 なし
「柔気」など、カウンターを発動する特殊能力を使えば楽に倒せる。

シャーカーン僧兵
出 碧玉要塞
H 200 E 1101 G 500
宝 ローズソル
ＨＰ回復の特殊能力などで仲間をサポートする。優先的に倒そう。

フリーランサー
出 碧玉要塞
H 420 E 8700 G 500
宝 アクアソル
攻撃力ダウンや動きを封じる特殊能力を使う。数で押されるとツライ。

エトーン改（杖）
出 碧玉要塞
H 3300 E 15255 G 5000
宝 刻印装甲板
対刻印バリア
以前にも増して手強くなっている。ダメージは覚悟の上でひたすら攻撃。

エトーン改（盃）
出 碧玉要塞
H 3500 E 15255 G 5000
宝 刻印装甲板
対刻印バリア
「刻印」に加えて、炎属性の攻撃も使う。苦戦は必至。

クラーゲン
出 サルガッソー
H 400 E 7500 G 0
宝 雲母
強攻撃1発で倒せる。「発光」で命中率を下げられる前にしとめたい。

デスサイズ
出 サルガッソー
H 9000 E 30321 G 0
宝 牙
海上で戦ったものよりも強く、かならず先制攻撃してくる。風に弱い。

マーマン
出 サルガッソー
H 2300 E 9504 G 500
宝 絶縁装甲板
特殊攻撃の「電撃」が強力。風属性の攻撃に弱い。

アコヤ
出 サルガッソー
H 800 E 14888 G 3000
宝 絶縁装甲板＋1
防御力の高さは特筆もの。風属性のエーテル攻撃が効果大。

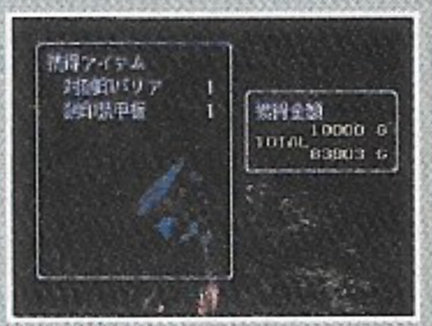
サルベージャー
出 サルガッソー
H 2500 E 7200 G 0
宝 ？
早めに倒さないと、「撤収」で味方全体を攻撃して逃げてしまう。

ONE POINT 攻略 知っている人は得をする資金稼ぎ情報

このゲームでは基本的に、倒したときにお金を落とすのは人間、もしくは人間が乗ったギアが多い。モンスターやクリーチャーは、お金ではなく換金アイテムを落とすのだ。



▶あとに出現する敵ほど落とす金額は多い。



▶高値で売れるアイテムを落とす敵が狙い目だ。

アイテム

ゲームに登場するアイテムは、通常のアイテム、ギアの装備品、キャラの装備アイテムの3つに大別できる。その中でもキャラの装備アイテムは武器、防具、アクセサリーに分かれ、ギアの装備品は武器、パーツ、エンジン、フレーム、アーマーに分かれる。これらを細かく分類して、ここで一挙に紹介していこう。もちろん、実際にはここに紹介したもの以外にも、数多くのアイテムが隠されているぞ。

アイテムを購入したり買い換えたりする場合、まず優先させたいのがギアの装備品だ。新しい装備品を売っているお店を見かけたら、その都度エンジン、アーマー、フレームを3点セットでまとめて買い換えてしまおう。いろんな敵に対応させるため、パーツも充実させたい。キャラの装備アイテムに関しては、武器より防具を優先させていこう。





▲ギアとキャラではギアを優先。キャラの中では、防具を優先して購入しよう。

◀通常アイテムは非常に安いので、まとめて一気に買っておこう。

意外な場所でアイテムや燃料が

このゲームでは、一見お店には見えないようなところでアイテムを買える場合がある。注意して探せば、思わぬところで、アイテムや燃料の補給ができることがあるぞ。



▶ダンジョンの途中にいる緑色のギア。燃料の補給ができる。



◀誰もいない場所でも、調べるとアイテムを買える場合も。

ギアの装備品

パーツ(ギアのアクセサリー)、武器、フレーム、エンジン、アーマーに分かれたギアの装備品。パーツ以外は、基本的に「より高いモノ」に買い換えていけばOK。パーツは、さまざまな敵を想定して一通りそろえたい。

パーツ

フレームHPシリーズは絶対に必要。また、特定の攻撃を無効化(軽減)できるパーツを優先して装備しよう。

パーツ名	G	PW	効果	入手場所
装甲板	25	2	装甲値+2	ヴェルトールの初期装備
装甲板+1	50	2	装甲値+5	大鍾乳洞でバル爺から購入
装甲板+2	75	2	装甲値+8	キスレブで購入
装甲板+3	100	2	装甲値+10	ゴリアテ工場でハマーから購入
装甲板+4	150	2	装甲値+20	ユグドラシル2世で購入
軽量装甲板+1	150	1	装甲値+15	〃
エーテル装甲	1000	2	エーテル装甲値+50	シェバトで購入
風ヴェール装甲板	5000	3	対地エーテル	〃
地ヴェール装甲板	5000	3	対風エーテル	〃
火ヴェール装甲板	5000	3	対水エーテル	〃
水ヴェール装甲板	5000	3	対火エーテル	〃
中古回路	2500	1	反応値&防御値アップ	ヴェルトール、ヘイムダルの初期装備
反応回路	2500	1	反応値アップ	ユグドラシルで購入
防御回路	2500	1	防御値アップ	〃
A回路	250	1	素早さアップ(荒れ地)	ユグドラシル2世で購入
B回路	250	1	素早さアップ(雪原)	レンマーツォの初期装備
C回路	250	1	素早さアップ(砂漠)	ユグドラシルで購入
D回路	250	1	素早さアップ(水中)	ユグドラシル2世で購入
E回路	250	1	エーテル機関&防御のアップ	〃
エアコン	2500	1	素早さアップ(砂漠)	ブリガンダインの初期装備
ビームジャマー	1000	2	対ビーム75%防御	ユグドラシル2世で購入
アース	1250	2	対電撃50%防御	〃
マグネットコート	4000	2	反応値アップ	ユグドラシルで購入
パワーマジック	3000	3	エーテル機関アップ	シェバトで購入
レンズシールド	2500	2	カメラ不良を防ぐ(命中&回避低下)	ブリガンダインの初期装備
ダブルヴェール	3000	3	属性防御効果を2倍	シェバトで購入
マジックガード	3250	2	エーテル機関保護	〃
エンジンガード	5000	2	エンジン保護(パワーロス)	ユグドラシルで購入
守護法円	4000	1	パイロット保護(混乱防止)	シェバトで購入
タンクブロック	3000	2	燃料タンク保護(燃料もれ、燃料ドレイン)	ユグドラシルで購入
リペアコート	4000	3	装甲欠損防御(防御値低下)	〃
ギアブロック	4000	2	運動能力保護(スロウ)	〃
フレームHP10	250	2	フレームHP10%回復	ゴリアテ工場でハマーから購入
フレームHP30	750	2	フレームHP30%回復	ユグドラシル2世で購入
フレームHP50	1250	2	フレームHP50%回復	〃

武器(ギア)

武器はギアによって装備できるものが違う。なお、装備できるのは下の3人だけだ。

キャラ	名称	G	攻撃力	入手場所	備考
エリィ	マジカルロッドG	200	2	ヴィエルジェの初期装備	
	ラジカルロッドG	4200	24	ゴリアテ工場でハマーから購入	
	サンダーロッドG	8200	60	シェバトで購入	風属性
	アースロッドG	8200	60	〃	地属性
	フレアロッドG	8800	65	〃	火属性
	アイスロッドG	8200	60	〃	水属性
	ブレイクロッドG	10000	75	〃	スロウ
バルト	レザーWG	1000	10	ブリガンディアの初期装備	
	アイアンWG	1600	16	ユグドラシルで購入	
	スナッパーWG	2000	18	〃	
	サーペントWG	4500	35	タムズで拾う	
	BスネークWG	6800	50	ユグドラシル2世で購入	
	SブラッドWG	7600	56	〃	
ビリー	GEAR M10	4000	—	レンマーツォの初期装備	
	エーテル拳銃	—	—	レンマーツォの固定装備	固定武装
	ガトリングガン	—	—	レンマーツォの固定装備	固定武装
	GEARMA弾	100	30	ユグドラシル2世で購入	GEAR M10用弾丸
	GEARMS弾	200	50	〃	GEAR M10用弾丸
	ss010G	100	40	〃	ガトリングガン用弾丸
	ss020G	200	60	〃	ガトリングガン用弾丸
	風のエーテル弾	1000	—	シェバトで購入	風/エーテル拳銃用弾丸
	地のエーテル弾	1000	—	〃	地/エーテル拳銃用弾丸
	火のエーテル弾	1000	—	〃	火/エーテル拳銃用弾丸
	水のエーテル弾	1000	—	〃	水/エーテル拳銃用弾丸

注：装備品の中には、つけてすぐその効果がわかるもの(おもに防御力などの数値の変化が示されるタイプ)と、戦闘時に特殊装置として使用することで威力を発揮するタイプの2種類がある。数値の変化が見られない場合は、ギアのステータス画面の特殊装置を見てみよう。また、「C回路」と「エアコン」のように、同じような効果のパーツでも、よく見るとステータスの数値変化が微妙に違うので確認してみよう。

ONE POINT 攻略 ギアの装備品の購入優先順位

ギアの装備品で優先順位をつけるなら、エンジン→フレーム→アーマーとなる。しかし不要な武器を売ってでもセットで揃えたい。

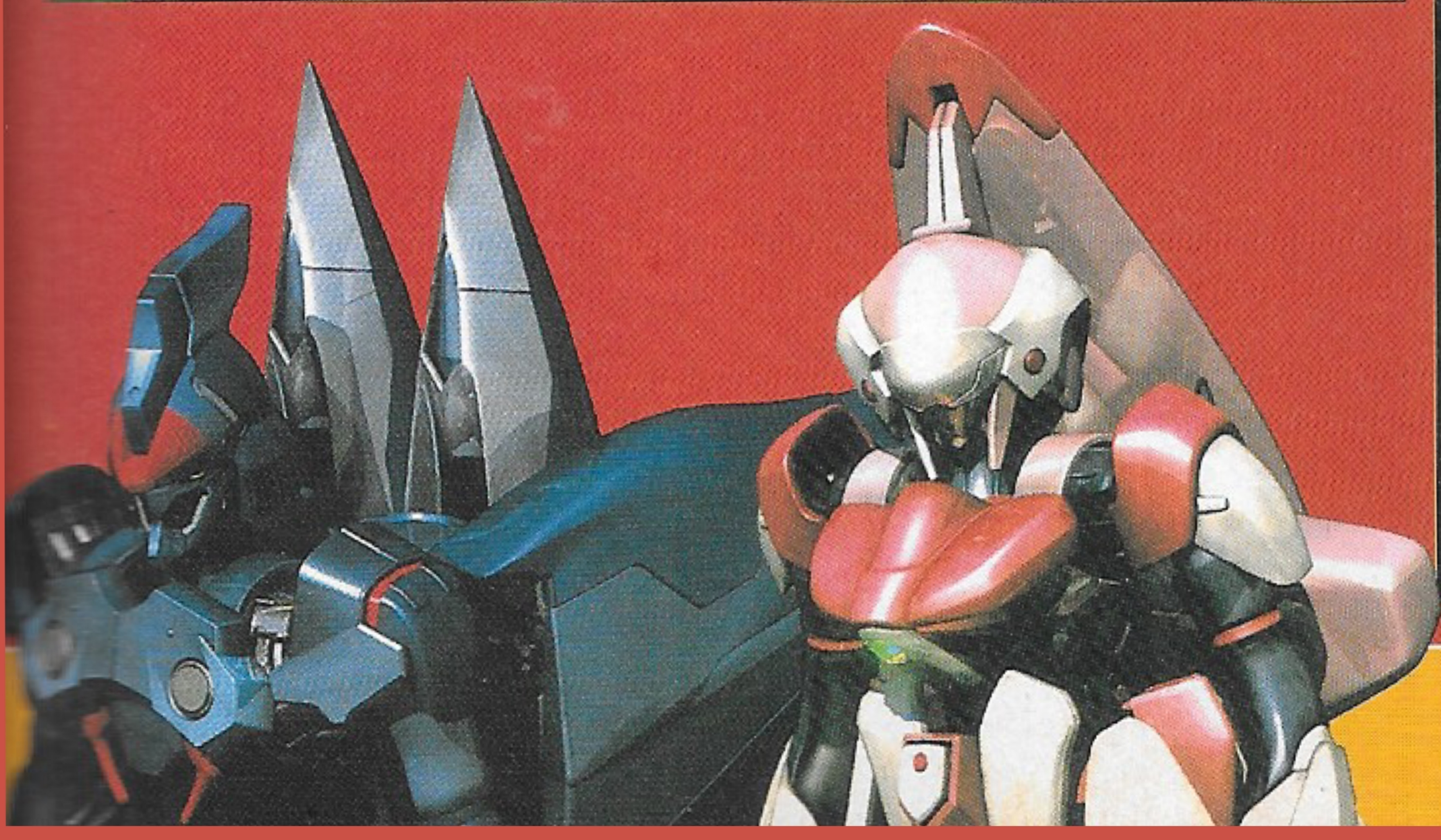


◀パーツ以外はすべて下取り。余分は持てない。

フレーム

フレームは、ギアのHPを左右する。装備できるモノは、各ギアごとに異なっているのだ。

ギア	フレーム名	G	HP	入手場所
ヴェルトール	WELT018	150	1800	ヴェルトールの初期装備
	WELT021	400	2100	大鍾乳洞でバル爺から購入
	WELT025	800	2500	〃
	WELT030	1400	3000	ユグドラシルで購入
	WELT036	2200	3600	キスレブで購入
	WELT043	3200	4300	〃
	WELT051	4400	5100	ゴリアテ工場でハマーから購入
	WELT061	4700	6100	ユグドラシル２世で購入
	WELT073	6100	7300	〃
	WELT087	8000	8700	〃
	WELT104	8900	10400	シェバトで購入
	WELT124	11300	12400	〃
ヴィエルジェ	VIER015	100	1500	ヴィエルジェの初期装備
	VIER040	2900	4000	ゴリアテ工場でハマーから購入
	VIER048	3900	4800	ユグドラシル２世で購入
	VIER058	4100	5800	〃
	VIER070	5200	7000	〃
	VIER084	7200	8400	〃
	VIER098	8100	9800	シェバトで購入
	VIER120	10600	12000	〃
ヘイムダル	HEIM025	800	2500	ヘイムダルの初期装備
	HEIM032	1800	3200	大鍾乳洞でバル爺から購入
	HEIM054	4600	5400	ゴリアテ工場でハマーから購入
	HEIM064	4900	6400	〃
	HEIM078	6700	7800	ユグドラシル２世で購入
	HEIM092	7700	9200	〃
	HEIM110	9700	11000	シェバトで購入
	HEIM130	11200	13000	〃
ブリガンディア	BRIG019	250	900	ブリガンディアの初期装備
	BRIG022	500	2200	大鍾乳洞でバル爺から購入
	BRIG027	900	2700	〃
	BRIG054	4600	5400	ユグドラシル２世で購入
	BRIG064	4800	6400	〃
	BRIG077	6300	7700	〃
	BRIG091	7100	9100	〃
	BRIG110	9900	11000	シェバトで購入
	BRIG130	11200	13000	〃
レンマーツォ	RENM060	4400	6000	レンマーツォの初期装備
	RENM072	6000	7200	ユグドラシル２世で購入
	RENM086	7600	8600	〃
	RENM102	8600	10200	シェバトで購入
	RENM120	10700	12000	〃
シューティア	STIE058	4300	5800	シューティアの初期装備
	STIE069	5600	6900	ゴリアテ工場でハマーから購入
	STIE082	7200	8200	ユグドラシル２世で購入
	STIE098	8300	9800	〃
	STIE117	10000	11700	シェバトで購入
	STIE138	12000	13800	〃



エンジン

エンジンを変えると、攻撃力と燃料積載量が変わる。種類は各ギア共通となっている。

エンジン名	G	燃料	Pow	入手場所
G4・1200	800	1200	4	ブリガンディア、ヴェルトールの初期装備
G6・1200	1200	1200	6	大鍾乳洞でバル爺から購入
Z9・1500	1800	1500	9	ユグドラシルで購入
V10・2000	2000	2000	10	キスレブで購入
V12・2000	2600	2000	12	〃
W13・1700	2600	1700	13	シューティアの初期装備
R15・3000	3000	3000	15	ヴィエルジェの初期装備
C18・2500	4000	2500	18	レンマーツォの初期装備
E20・2700	4000	2700	20	ユグドラシル２世で購入
R23・3000	6000	3000	23	〃
M28・2200	6000	2200	28	〃
B30・4200	10000	4200	30	シェバトで購入
K35・3500	12000	3500	35	〃

アーマー

アーマーも各ギアで共通。変えることで、ギアの防御力が上がっていく。

アーマー名	G	装甲値	エーテル装甲値	入手場所
MS鋼板# 6	500	60	―	大鍾乳洞でバル爺から購入
MS鋼板#7.5	1000	75	―	バルトのアジトで購入
MS鋼板# 9	1500	90	―	ユグドラシルで購入
MS鉄鋼#12	2500	120	―	キスレブで購入
MS鉄鋼#15	3500	150	―	〃
Ｚ合金20／5	5000	200	50	ユグドラシル２世で購入
超MS鉄鋼#25	6500	250	―	〃
超MS鉄鋼#30	8000	300	―	〃
Ｚ合金30／10	10000	300	100	〃
超MS鉄鋼#40	10000	400	―	シェバトで購入
Ｚ合金40／15	12500	400	150	タムズで購入

注：まず、エンジンを買うときに注意しなければならないのは燃料だ。Pow＝攻撃力が多少上がっても戦闘がそれほど楽になるわけではないが、燃料がアップすれば、「フレームHP」によるギアを回復できる回数が増えてくるので圧倒的に戦闘が有利になるのだ。また、アーマーを選ぶさいには、装甲値だけでなく、エーテル装甲値も重視したい。中盤から後半になってくると強力なエーテル攻撃をしかけてくる敵が多くなってくるのだ。アーマーは装甲値とエーテル装甲値のバランスがいいものを買うようにしよう。

ONE POINT 攻略

ビリーは弾を補充する必要あり！

ビリーとレンマーツォの武器は、銃だけに弾丸の補充が必要になってくる。武器を変えれば自動的に弾丸選択画面になるが、弾丸だけ変えたい場合、装備画面で✚キー左右を押せば切り替わる。弾丸を売っている場所は限られているので、見かけたら一通り買っておくことを心がけよう。





▲キャラ装備画面。弾丸を買えたい場合、ここで✚キー左右を押すのだ。



▲ギアでもやはり弾丸の補充が必要だ。一度に100発まで補充できるぞ。

アイテム

通常のアイテムは、戦闘中や移動中にキャラクターに対して使うモノ。移動中のみ使えるアイテムは、HPとEPを完全回復できる「オメガソル」でわずか50Gなど、とにかく安価。ある程度お金がたまったら、50個くらいまとめて買っておこう。

	アイテム名	G	対象	バトル使用	効果
回復系	アクアソル	20	単	○	HP回復(50)
	アクアソルS	100	単	○	HP回復(150)
	アクアソルDX	300	単	○	HP回復(500)
	アルファソル	1000	単	○	HP回復(FULL)
	スペルドラッグ	10000	全	○	HP回復(FULL)
	オメガソル	50	単	×	HP&MP回復(FULL)
	サバイバルテント	150	全	×	セーブポイント上でHP&MP回復(FULL)
	つちのこの肉	10	単	×	HP回復(50)
	つちのこの極上肉	200	単	×	HP回復(100)
	クラーゲンの肉	300	単	×	HP回復(150)
	ローズソル	100	単	○	EP回復(10)
	ローズソルS	300	単	○	EP回復(20)
	ローズソルDX	800	単	○	EP回復(30)
	シグマソル	1500	単	○	EP回復(FULL)
	ゼータソル	100	単	○	戦闘不能回復
	ゼータソルDX	1000	単	○	戦闘不能&HP回復(FULL)
	ケルバーソル	10	単	○	肉体的ステータス異常回復
	ガイストソル	20	単	○	精神的ステータス異常回復
	エクストラソル	50	単	○	肉体&精神的ステータス異常回復

	アイテム名	G	対象	バトル使用	効果
補助系	ホワイトスター	500	単	○	風属性のヴェールをまとう
	ブラウンスター	500	単	○	地属性のヴェールをまとう
	レッドスター	500	単	○	火属性のヴェールをまとう
	ブルースター	500	単	○	水属性のヴェールをまとう
	ハードスター	800	単	○	物理防御アップ
	スピードスター	1000	単	○	スピードアップ
	イージスソル	2000	単	○	バトル中、肉体的ステータス異常防止
	アイギスソル	2000	単	○	バトル中、精神的ステータス異常防止
攻撃系	武器千力	1000	単	○	バトル中、武器の攻撃力を50%アップ
	エル・アイリス	1200	単	○	風属性のエーテルウェポン
	エル・ログス	1200	単	○	地属性のエーテルウェポン
	エル・イグニス	1200	単	○	火属性のエーテルウェポン
	エル・アクヴィ	1200	単	○	水属性のエーテルウェポン
換金系	牙	100	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
	目玉	200	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
	ウロコ	500	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
	金塊	2000	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)
	大金塊	4000	—	×	換金専用アイテム(金額は売値)

装備アイテム

キャラクター用の装備品。武器・防具・アクセサリーに分かれるが、武器を買い換えるよりも防具の買い換えが優先だ。また、無理して武器を変えるよりも、アクセサリーを充実させよう。

武器(キャラクター用)

キャラクターが装備する武器。キャラによって装備できるモノが違うが、エリィ、バルト、ビリーの3人以外は装備することができない。お金に余裕がある場合に買い換えていこう。

キャラ	武器名	G	攻撃力	解説	入手場所
エリィ	マジカルロッド	50	4	—	エリィの初期装備
	シグナルロッド	100	6	—	黒月の森で拾う
	ラジカルロッド	250	8	—	キスレブで購入
	ムーンロッド	600	10	眠り	タムズで拾う
	マーシャルロッド	1000	14	—	タムズで購入
	サンダーロッド	2200	16	風属性	シェバトで購入
	アースロッド	2200	16	地属性	〃
	フレアロッド	2600	18	火属性	〃
	アイスロッド	2200	16	水属性	〃
バルト	レザーウイップ	60	2	—	バルトの初期装備
	アイアンウイップ	120	4	—	バルトのアジトで拾う
	スナッパー	280	6	—	ブレイダブリクで購入
	コブラ	700	5	毒	ファティマ城で拾う
	サーペント	1200	7	—	タムズで購入

キャラ	武器名	G	攻撃力	解説	入手場所
バルト	ブラックスネーク	2400	7	エーテル能力ダウン	教会発掘現場で拾う
	シルバーブラッド	2800	8	—	シェバトで購入
ビリー	B&J M10	2000	—	—	ビリーの初期装備
	エーテル拳銃	—	—	—	ビリーの固定装備
	ショットガン	—	—	—	ビリーの固定装備
	B&J MA弾	20	30	B&J M10用弾丸	タムズで購入
	B&J MS弾	40	35	B&J M10用弾丸	ゾンビクルーザーで拾う
	ss010	30	50	ショットガン用弾丸	タムズで購入
	ss020	60	60	ショットガン用弾丸	ゾンビクルーザーで拾う
	風のエーテル弾	1000	—	風/エーテル拳銃用弾丸	シェバトで購入
	地のエーテル弾	1000	—	地/エーテル拳銃用弾丸	〃
	火のエーテル弾	1000	—	火/エーテル拳銃用弾丸	〃
	水のエーテル弾	1000	—	水/エーテル拳銃用弾丸	〃

防具・アクセサリー

防具とアクセサリーは合わせて3つまで装備できる。防具は服系と帽子系があり、同系統のものは重ねて装備できない。服系1つ、帽子系1つ、アクセサリー1つの割合で装備させていこう。

名称	G	防御力	入手場所	装備可
武闘着	50	2	フェイの初期装備	全員
剣闘着	80	4	ダジルで購入	全員
レザージャケット	150	10	ブレイダブリクで購入	全員
メタルベスト	350	18	大武会の賞品	全員
メタルジャケット	550	28	キスレブで購入	全員
ペンギンコート	1000	40	タムズで購入	全員
ウォーメイル	1800	52	シェバトで購入	全員
武闘ぼうし	30	1	フェイの初期装備	全員
剣闘ぼうし	40	2	ダジルで購入	全員
レザーハット	80	6	ブレイダブリクで購入	全員
メタルメット	200	10	キスレブで購入	全員
ウォーヘルム	600	20	シェバトで購入	全員

名称	G	防御力	効果/入手場所	装備可
クロススーツ	5000	6	エリィの初期装備	女性
舞闘着	1400	44	タムズで購入	女性
ホワイトベレー	150	8	キスレブで購入	女性
シルバーベレー	800	24	ゾンビクルーザーで拾う	女性
レッドメイル	220	14	バルトの初期装備	男性
ナイトメイル	1800	32	キスレブ総統府で拾う	男性
聖服	1800	42	ビリーの初期装備	男性
ナイトヘルム	1000	18	キスレブ下水道で拾う	男性
パワーリング	200	—	攻撃力+2/バルト初期装備	—
スタミナリング	150	—	防御力+2/フェイ初期装備	—
めがね	150	—	命中+2/シタン初期装備	—
ステップシューズ	150	—	回避+2/シタン初期装備	—

名称	G	効果	入手場所
エーテル石	500	エーテル能力+2	シェバトで購入
抗エーテル石	500	エーテル防御+2	〃
スピードリング	1200	素早さ+1	ユグドラシルで購入
ガードリング	2000	防御重視	〃
ポイズンガード	1500	毒防止	キスレブで購入
スリープガード	1500	眠り防止	〃
クールメガネ	1500	混乱防止	地下水道で拾う
ブレインガード	1500	忘却防止	キスレブで購入
風の指輪	5000	風属性のヴェール	タムズで購入
地の指輪	5000	地属性のヴェール	〃
火の指輪	5000	火属性のヴェール	〃
水の指輪	5000	水属性のヴェール	〃

『ゼノギアス』を作った男たち

Interview with Xenogears staff



これまでのスクウェア作品とは明らかに異なるテイストを持つSF大作『ゼノギアス』。果たしてこの"異質な"ゲームは、どのようにして生まれてきたのか。その疑問に迫るためスクウェアを直撃。スタッフの手により、その生誕の秘密が明かされる!

人とロボットが共存する 世界観

【『ゼノ』が生まれた理由】

──それではまず、それぞれが担当されたパートと過去に携わったゲームを教えてください。

高橋哲哉(以下高橋):僕は全体のディレクションの担当です。以前は『FFⅣ』〜『Ⅵ』でグラフィックに携わっていたのですが、今回はそこから離れてシナリオをすべて手がけました。

内山博(以下内山):担当はギアのモデリングです。ほぼ1人で190くらいのギアをモデリングしました。以前は『クロノ・トリガー』をやっていました。

本根康之(以下本根):背景美術の監修と制作の担当です。主にテクスチャーマッピングが仕事でした。以前は『クロノ・トリガー』で美術の手伝いをしていました。

小倉良則(以下小倉):サブメカニックのデザインの担当です。以前は『クロノ』や『ライブ・ア・ライブ』、『半熟英雄』などをやりました。

田中久仁彦(以下田中久):キャラクターを担当しました。「RPGマガジン」でコミックの連載をしていますが、今ちょっと中断しています(笑)。

石垣純哉(以下石垣):メインキャラのギアのデザインをしました。デザインした数はちょっとわからないですが…。

田中弘道(以下田中弘):今回はプロデューサーということで全体を見ました。それとバトルを監修しました。

──『ゼノギアス』が立ち上がった経緯を教えてください。確か『FFⅦ』と同じ頃と聞きましたが。

高橋:元々、ベースのプロット自体が『FF』とかの第1プロダクションにいた頃に「こんなのどう?」って出した企画書なんですよ。そこで、じゃあやりたいことがあるんだったらやってみたらどうって言われまして。それがそもそもの始まりでした。

──その頃からギアは存在していたのですか?

高橋:ええ。名前はなかったですけれど、最初に提出した企画書の段階では、ロボットというより召喚獣だったんです。それが基ですね。オリジナルで1本やるって決まったときに、じゃあ完全にロボットにしてしまおうって感じになり、現在に至ります。

──ロボットにこだわりたかったのですか?

高橋:んー。ていうか、単純にそういうものを作りたかったってだけですね。まさにそれだけ(笑)。

──『ゼノギアス』というタイトルの由来は?

高橋:もともと「ゼノ」っていう言葉が決まったんですよ、スタッフの中で。それ自体は「異質なもの」っていう意味合いの言葉なんですけど、それを引っかけてなにかタイトルを作ろうって。それで「ゼノ」の後になんとかっていう感じでいくつか候補を作って。それで最終的に『ゼノギアス』になりました。

【『ゼノ』ならではの表現方法】

──今回、アニメーションがところどころで挿入されていますが、盛り込んだ理由を教えてください?

高橋:さっきと同じですけど、僕自身がそういうものが好きだっていうのがまず1つ。それと田中くんの絵をCGに落とすのって大変なんですよ(笑)。アニメが一番自然に表現できるんです。

──3Dムービーは少な目ですよね。

田中弘:実際にゲームをやってもらうとわかると思うんですが、ムービーじゃないアニメーションっていうのがかなり入っています。実際のゲーム画面の上で計算しているリアルタイム3Dアニメのようなものです。そこが今回、あまりCGムービーを使わなくてすんだ最大の理由です。『ゼノギアス』は3Dのマップの構造なもんですから、2Dだとどうしてもカメラを自由に動かせなかったりするし、エフェクトにしても3次元の電算とかをやらなきゃいけないんで、その点『ゼノギアス』の構造自体が、3Dのリアルタイムアニメに向いていましたね。

Close Up

❶兵器としての巨大ロボット

ゲームに登場するロボット「ギア」は、古代の遺跡から発掘された兵器であり、その仕組みや技術は完全には解明されていない。しかし、古代の技術で造られた便利な兵器という、いい加減な存在では終わっていない。ギアを生み出した古代の技術、そして強力な力を持つ主人公機の謎など、ギア自体の秘密も次第に明かされ、ストーリーに密接に関わってくるのだ。



▲これらのギアに隠された秘密とは何か?

❷アクション性のあるマップ

『ゼノギアス』では、マップを移動する際、Ⓧを押すことでキャラクターがジャンプする。これを利用して、ジャンプをしないと先に進めない仕掛けがマップ中にいくつか用意されているのだ。しかし、移動中にリアルタイムで敵が攻撃をしかけてくるワケではないので、一般的なアクションRPGに比べるとアクション性は低くなっている。ジャンプのタイミングもそんなにシビアではないので、何度かやっていれば簡単に馴れることができるだろう。アクションが苦手という人も、そんなに心配する必要はないのだ。また、階段などの段差を降りるときなどは、直接下へジャンプしてショートカットするといったことも可能。ジャンプは最初のうちは、戸惑うかもしれないが、馴れてしまえば、けっこう便利になるぞ。



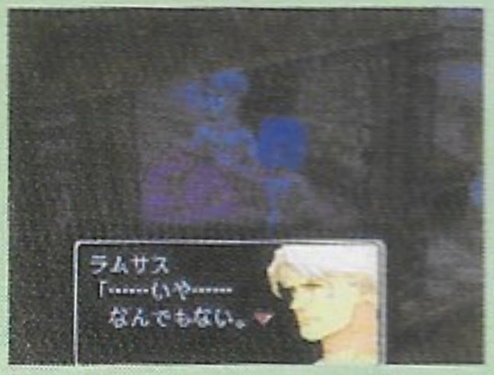
▲どれくらいの段差ならジャンプできるか覚えよう。

それぞれに過去を持つ キャラクター

Close Up

❸ラムサスのイベント

ラムサスといえばアヴェ奪回前に挿入される悪夢イベント。衝撃のベッドシーンに度肝を抜かれた人も多いと思うが、ベッドから降りたラムサスがドアに向けて歩いている場面、最初は彼は全裸だったらしいのだ。しかし、マップの構成上ラムサスが向かったドアの先には廊下があるだけ。全裸で廊下に出るのはマズいだろうということで、急きょパンツをはかされたのだ。ラムサスの全裸姿、見たかった人も多い？



▲問題のシーン。この格好で廊下に出るのも変だが。

❹シタンの攻撃

メインキャラの中で1人だけ、最初の設定から大きく変わってしまったというシタン。完成版では、独特な拳法を使って攻撃している。RPG的な職業にあえて当てはめるとすれば、モンクといったところか。特殊能力である秘術で回復やサポートもできることだし。それにしても、元々の策士という職業も言われてみれば実によく似合っている感じがするよね。風貌といい、知略に長けたところといい。もし本当にそうなっていたら、流言で敵を混乱させたり、罠を張って陥れたりといった独特な戦い方が楽しめたかも。『ゼノギアス』特有の派手な戦闘シーンの中にあっては、かなり浮いてしまいそうだけど。



◀シタンの拳法はやはり我流だろうか。

【 キャラクターの誕生 】

――『ゼノギアス』のキャラはどのような形で生まれたのでしょう？

高橋：キャラとストーリーはほぼ同時ですね。一番最初の頃は、世界観をどんな風にしようかなって考えてました。そのあと『ゼノ』に決まったときに今の形になったという感じです。

――そこからストーリーを膨らませていったのですか。

高橋：そうですね、メインキャラに関しては最初のときから決まってましたね。フェイ、エリィ、シタン、バルトあたりは最初からいました。それ以外はバリエーションとして付け足していったものです。

――キャラクターの中で思い入れのあるキャラは？

高橋：まぁメインキャラに関しては全員ですね。ただ、自分自身を一番反映しているのはラムサスです。彼はかなり自分に近いと思っています。

――キャラクターのデザインコンセプトは？

田中久：とりあえず、今まで自分がやってきた路線とはまったく違う方向でやってみたいというのがありました。高橋さんにこういう絵でやってみたいんですけどって伝えて、自由にやってもいいって話をいただいたんで、やりたいことをやりました。で、はまってしまいました（笑）。

――これまでの作風とはタッチが違うようですが。

田中久：そうですね。今まではわりとギャグっぽい、アニメアニメしたものを描いていたんですけれど。もうちょっと劇画ってほどじゃないけど、シリアスなものにしようかなって思って。さてどうしたもんかと勉強しながらやりました。新しい世界が開けましたね。

――かなり自由にデザインできたということですか。

田中久：『ゼノギアス』には、普通自分では描かないキャラも入っています。例えばビリーとかシグルドとか、バルトなんですけど。まぁ、でも描いているうちにどうせやるならこの枠のなかに自分の好きなものをどんどん足していこうと思いました。

高橋：反省点として、僕のほうの問題なんですけど、キャラを男ばかり集中させすぎたせいで女っ気がなくなっちゃったんですよ。気が付くとエリィのほかにいる女性は動物と子どもと人造人間だけじゃないかって話になって（笑）。もう少し華があってもよかったかなとは思います。

――キャラの設定に関しては？

高橋：最初から変わらないですね。大きく変わったのはシタンだけです。シタンは最初、策士という職業で、これが詭弁を弄して敵をやっつけるっていう訳のわからない戦い方を考えていた時期もありました（笑）。でも、現在のシステムでは表現できなくて、かなり変わってしまいましたね。

【 ギアのデザインについて 】

――それではメカのほうのデザインコンセプトは？

石垣：四角くないゲームロボ（笑）。

――それは人間味のある？

石垣：いえ、なんで四角いロボットばっかりなんだってずっと疑問を抱いてて。やってみたら四角いのは当たり前だっていうことを勉強しました（笑）。ポリゴンでは丸いのは普通作れないよって（笑）。全然そういう知識がなくやったんで、結構大変なラインのメカばっかり描いちゃったかなーって。

内山：よく夜中に頭抱えましたね。どうすんだよ、これって（笑）。どうやって丸く見せたらいいのかと。

――ギアのモデリングで一番苦しんだのは？

内山：えーと、ゼ○○○○（爆笑）。

石垣：あれデザインしたとき、我ながらどうするのかと思いましたよ。でもちゃんと動いてましたね。

内山：しかも変形するんです。実は結構細かいところなんですけど。あれ以上のものは今はちょっと作れないんじゃないかという自信がありますね。

ここにこだわりました

インタビューに応じてくださった7人の方に、『ゼノギアス』でとくにここを見てほしいという部分を聞いてみたぞ。

㈱スクウェア開発部長 高橋哲哉



根本的な人間の感情の部分を、実際にゲームを作っているうちにいろいろ考えさせられまして…。そういったところを作品の中に反映できたらいいなあと考えて作った部分はかなりあります。何万人かのプレイヤーの誰か1人にでも何か感じてもらえたらいいですね。



◀漂流中の、エリィとフェイの会話は意味深だ。

㈱スクウェア開発部 グラフィックデザイナー 内山博



190体作ったギアのモデリングをぜひ見てほしいですね。ポリゴンゲームってやっぱり見た目が悪くなっちゃうとは思うんですけど、いかにそういう部分を少なくして、うまくまとめてデザインするかということだと思います。限界はわかっているんですけどね。



◀3Dモデリングはどれ一つとして手抜きがない。

㈱スクウェア開発部 グラフィックデザイナー 本根康之



人が実際には通らないようなところまでとにかく作り込みました。だから、フィールドをくまなく（通り過ぎず）歩いてほしいですね。デザインからモデルから何から何までこだわっていますから。自分で一番気に入っているのはニサンの大聖堂。ぜひ見てください。



◀美麗なニサンの大聖堂。でもこれもほんの一部。

㈱スクウェア開発部 グラフィックデザイナー 小倉良則



僕がデザインしたメカの中には、イベントとかでほんの一瞬しか出て来ないやつも、けっこういるんです。その辺のところをぜひ見てもらいたいかな。モデルを作ってくれた人とか、テクスチャーを貼ってくれた人とか、たくさんの人の手がかかっているんで楽しんでください。



◀シェバトで敵が攻めてくるときのほんの一コマも…。

マップ、戦闘、すべてが新しいシステム

【 バトルに隠された秘密 】

──戦闘システムが格闘ゲームのようなコマンド入力式になった理由を教えてください。

田中弘：メニューからコマンドを選んで戦うっていうのはやりたくなかったんです。あとは、殴る部分の爽快感みたいなやつをちょっと活かしたいっていうのがあって。それで、じゃあ何かいい方法がないかなと思って。ただ格闘ゲームのようなコマンドにしてしまうと、できない人もいるじゃないですか。その辺のコンセプトだけで半年か1年費やしてましたね。なかなかこれはっていう解決案が浮かばなくて。最終的に今の形に落ち着きました。

──それではギア戦のALの発想が生まれたのは？

田中弘：もともとプレイヤーのキャラクターとギアのコマンド体系って全く同じ仕組みにしようと考えていたんです。ただギアのアクションの動きっていうのを統一するのが難しかったんで、ためて出す形式の、どっちかっていうと連殺と普通のコマンドの中間地点みたいな部分でああいう形になりました。

──バトリングに関してはどうですか？

高橋：当初はバトリングっていう一種のミニゲーム的な、目先の変わったものをやりたかったんです。で、ただ同じバトル方式でバトリングって言われても実感わかないと思ったんで。そのために専用のプログラムチームを結成して、完全に一本の独立した別のゲームとして作ったんです。

田中弘：そう、ゲームになるように、かなり入れ込みましたから。あそこは半年ぐらいかかったのかな。

高橋：1年ぐらいですよ。

──マップに3Dを選んだ理由は？

高橋：1つは臨場感ですね。マップを歩くとわかるんですが、迷いやすいですよね(笑)。でも、その辺のリアルさを追求したかったっていうのがありますね。実際に自分が初めての町を歩いたときに感じる部分を大切にしたかったんです。

──マップ作成の手間はどうでした？

高橋：全部かかってますね、どこもかしこも。

本根：僕がマップでデザイン画からなにからやって、テクスチャーを貼りました。キャラもモデルでアニメーションを作って、それを2Dに描き起こす手間もあります。結果的に80…90弱ぐらい描きましたね。

──すべてお1人でですか？

高橋：最初2人だったね。

本根：いえ、最初1人でしたよ(笑)。シナリオで素通りされてしまう部分とか、演出の関係で入れないような場所までテクスチャーを貼りました。

高橋：最初は銭湯もあった。脱衣所とかあったよね。風呂場イベントとかあったんですよ、ネタ的には。

本根：オブジェクトがきつくて。全キャラの裸まで作んなきゃならない。それはシャレにならないからやめてくれって言われて泣く泣くやめました(笑)。

──ギアのハイパーモードについて教えてください。

高橋：手っ取り早いのは、フェイの○○システムだけど、他のキャラに関しては、それまでに出した技と、食らったダメージ量で計算しています。いろいろな技を出しているときに画面の右側に緑色の小さい文字で書いてありますけど、あそこのパーセンテージを見るとどうすれば上がるかわかると思います。

──ゲーム攻略のコツを教えてほしいのですが。

高橋：どうしても勝てない敵にはブースターを使うのが正解です。スピード（ターンの回り）が2倍になりますから。攻撃力が2倍になるようなものです。

田中弘：ところでディスク2ってやりました？　あそこはそれまでのRPGとは一転して違うゲーム展開になっています。最後にまた、元のスタイルに戻るのですが、あそこはけっこう謎解きのカギになっています。演出的にも大変凝っているので楽しみにしてください。

──本日はお忙しい中、ありがとうございました。

イラストレーター
田中久仁彦



会話のときの顔のグラフィックを含めて、本当にたくさんのキャラクターの絵を描きました。夜中にスクウェアに来て明け方帰るという生活が続きました。普段は1人で仕事しているんで、久しぶりにこういうところで仕事ができて楽しかったですね。



◀顔の表情の一枚一枚に、氏の苦労の後がうかがえる。

イラストレーター
石垣純哉



実際にはあまりプレイしていないので、自分のデザインしたギアがどうなっているか知らないんです。前にここで1時間ほどプレイしたときはゼ○○○○が動いているんで、びっくりしました。設定的に動くメカだったとは、思わなかったので。

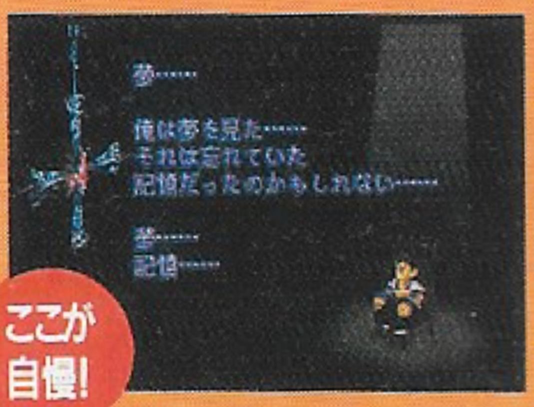


◀氏のデザインした、ギアのデザインに注目。

㈱スクウェア開発部第3
プロダクションプロデューサー
田中弘道



いわゆるCGムービーでもなくアニメーションムービーでもない、第3のアニメーションという部分で、3Dマップを利用したリアルタイムのアニメーションが本当にすごいのでぜひ見てください。動きを重視したゲームなのでぜひ実際にプレイして確かめてほしいですね。

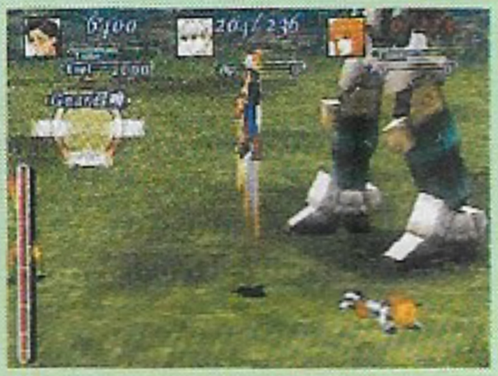


◀2枚めのディスクの演出が気に入っているとのこと。

Close Up

⑤ギア、キャラ、2つの戦闘

ギアの戦闘とキャラの戦闘では若干システムが違っていて、両方のシステムをしっかり把握し、使い分けることが必要になってくる。しかし、このおかげで、キャラ戦では流れるようにスピーディな戦闘が、ギア戦では重量感あふれる重厚な戦闘が、それぞれ楽しめるようになっているのだ。異なる印象の2つの戦闘システムをうまく使いこなせれば、人とギアが共存する『ゼノギアス』の世界を十二分に満喫できるぞ。



▲フィールドでは戦闘中、キャラ戦からギア戦への移行も。

⑥爽快な格闘、バトリング

キスレブで行われるバトリング。通常の戦闘とは違い、ここではギアを使っての3D対戦格闘を楽しむことができる。動きの滑らかさ、ギアの造形の見事さ、そして簡単な操作で戦える抜群の操作性と、まさに1本のゲームとして楽しめる完成度となっている。現在のところキスレブのイベントで戦えるのみだが、後々自由に対戦することも可能になるらしい。バトリングにハマって話が進まなくなるなんてことも!?



▲超スピードのギアバトルが楽しめる。

⑦消えてしまったアイデアあれこれ

ユグドラシルなどの医務室で測ることができる体重。本当は、体重によっては水のあるマップで泳げず進めないという仕掛けも用意されていたらしい。しかし、仕掛けそのものがなくなってしまい、体重は何の意味もなくなってしまったのだ。また、メインキャラになる予定だったマルーは、当初頭の帽子からいろんな武器を取り出すというアイデアもあったらしい。しかし残念ながらNPC扱いになり、実現しなかったのだ。体重はともかく、戦うマルーの姿は見てみたかったよね。



▶ユグドラシルで計れる体重。町などで食事すると増えてしまうが、太りすぎていても全然問題なし。



◀サブキャラになってしまったマルー。一応、NPCとして一部の戦闘で戦いに参加はしてくれる。

ゼノギアスはじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

格闘ゲームばりに派手な必殺技が飛び出す迫力の戦闘シーンや、息もつかせぬストーリー展開でプレイヤーを引きつけるなど、スクウェアの新作RPG『ゼノギアス』には見どころがいっぱい！　今回の「はじめて物語」では、そんな本作の魅力にいろいろな角度から迫るのだ!!



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO!　その1

●遊び込むほど引き込まれる、そんなRPGなのです

精巧に造り上げられた立体的なフィールド内を、ジャンプやダッシュを駆使して移動する。ここだけ聞くと何だかＡ・ＲＰＧのようですが、最近ではコマンド入力を主体にゲームを進める〝普通〟のＲＰＧにも取り入れられているシステムです。『ゼノギアス』も、そんなタイプのＲＰＧ。このゲームは、分かりやすくいえば『ＦＦⅦ』のようにワールドマップを移動しているときは、基本的に平面的なトップビューの視点で画面が移動します。そして、町やダンジョンなどのスポットに足を踏み入れると、立体的な構造のフィールドに画面が切り替わる仕組みになっています。町やダンジョンなどではダッシュ、ジャンプ、視点変更などの操作をうまく使って、情報集めや探索を行うことになるのです。ただこの３Ｄフィールドには、視点の変更が左右にしかできないため周囲の様子を完全に把握するのが難しいという難点があります。また、ボタン入力に対するキャラクターの反応も少々ぎこちないため、操作は慣れてしまうまでかなり戸惑うでしょう。この２つのウイークポイントを克服するまで我慢できるか否かが、『ゼノギアス』を最後まで楽しめるかどうかの分かれ道といっても過言ではありません。基準をあげれば、２番目のダンジョン「黒月の森」をクリアする頃には気にならなくなっていることでしょう。中盤からのストーリー展開は構成、演出、ボリュームのどれをとっても秀逸なので、遊び込むほどゲームに引き込まれることうけあいです。魅力あふれるキャラクターたちが織りなすドラマティックなストーリーを、エンディングまでじっくり楽しめることまちがいなしです。



▲最初は少々キツイですが、プレイ時間に比例して楽しさは増していきます。



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO! その2

●戦闘ではこの点に気をつけましょう

このゲームの大きな特徴である戦闘シーン。既存のRPGにはない独特なシステムが満載されているので、最初はかなり戸惑うかも知れません。そこで、実際に戦っていく上での注意点を紹介しましょう。まずはキャラ戦ですが、これはザコを倒して経験値を得るよりも、とにかくボタンを押して必殺技を覚えることが重要です。とはいえ、イベントに翻弄されっぱなしのこのゲーム。なかなかザコ戦に出会うことができません。ある程度行動が自由になったら、じっくり稼いでおきましょう。一番のオススメは、マルー救出直前のアヴェ。ここの砂漠にはギア+キャラの組み合わせの敵が出てきます。こいつに会ったら、1人だけギアに乗せ、残りを生身のまま戦わせましょう。するとなぜか、敵のギアはこちらのギアに対してしか攻撃してこないのです。その間、生身の2人がひたすら敵のギアを攻撃するのです。これだと、相手はギアなのでほとんどダメージはなく、いつまででも攻撃していられます。こういった現象が起こるのはここだけですので、取りあえずここで稼いでおけばかなり先の展開が楽になります。次にギア戦での注意ですが、HP回復は、フレームHP回復アイテムを装備させないとできません。フレームHP系のアイテムは、キスレブのギアドック以降で入手できるので、この後の展開では必ずこのフレームHPを装備させましょう。また、そのほかの装備品は、敵にあわせて臨機応変に変えていきましょう。下手に装甲板をつけるより、特定の効果を無効または半減化するアクセサリーを優先させた方がいい場合もあります。なお、ギア戦は経験値が高いので、レベルを上げたいときならオススメです。



▲特定のボス戦などでは、ギアの装備しているアクセサリーが勝敗を分けることもある。



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO!　その3

●ゲームの途中で行きづまらないための注意点

ゲームバランス、謎解きともに緩和の傾向にある最近のＲＰＧでは、「行き詰まる」という言葉そのものをあまり耳にしなくなりました。しかし、この「ゼノギアス」に関しては話は別。ストーリーの進め方がわかりにくいポイントや、ギアに乗ってのボス戦、イベント戦闘の連戦、ヘタをすると本当に脱出不可能になってしまうゲーム進行上の袋小路などもいくつか存在します。ここではそんな状況に陥らないための注意点を紹介していきましょう。まず、ゲームの途中で次に何をしたらよいのかが分からなくなった場合。これは、大きめのストーリーイベントが終わったあとにまれにあることで、大体はしらみつぶしにキャラクターに話しかけてまわると解決できます。意外なキャラクターとの会話が次の展開に進めるキーになっていることもあるので、面倒がらずに片っ端から話しかけましょう。次に行き詰まるケースとして多いのが、ギアに乗ってのボス戦や、イベント戦闘の連戦でどうしても勝てないパターン。これに関してはギアの性能を十分に上げておくだけでなく、アクセサリーと特殊装備も充実させておくことが大事です。一度戦ってみて、電撃属性を持つ攻撃にボコボコにされてしまったら、電撃に耐性のあるアクセサリーを装備して再挑戦する。というように、ボスとの戦闘で少しでも有利になるような準備をして戦いにのぞみましょう。これで、少なくとも五分の条件にまでは持ち込めるはずです。最後に絶対にやってはいけないことを1つ。国境の岩山をのぼる場面で、頂上にいる修理ロボをあやまって倒してしまった場合、間違ってもセーブはしないこと。即リセットして前のデータからやり直しましょう。



▲これが問題の修理ロボット。倒すとＨＰ回復ができなくなり、ボスに勝てないのです。



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO! ――その4

●次への期待と要望などを語ってみましょう！

このゲームの最大の魅力はやはりストーリーとキャラクター。とにかくセリフや演出のセンスが抜群によいので、やたらキャラが引き立っています。ストーリーに関しては、何を書いてもネタバレになりそうなので敢えて言及しませんが、とにかく演出が優れているので「一刻も早く先を見たい」と思わせてくれます。しかも中盤以降は、まるでその欲求に答えるかのように、ものすごい勢いでストーリーが展開していきます。このために、ゲームをしているというより、まるで出来のよいOVAを観ているかのような錯覚さえ覚えてしまいます。しかしせっかくこれだけ素晴らしい世界が造り上げられているのに、システム面の不備がやや足を引っ張っている感じがします。まず、視点を回転させることしかできないので、自分の位置が把握しにくい点。せめて角度を変える(見上げる、見下ろす)ことができるだけでも、かなり違っていたと思います。また、マップ上でジャンプできるというアクション性に関しては、人によってはかなりの進行の妨げになるでしょう。同じ場所で何度も何度もジャンプに失敗していると、なんでRPGでこんなに苦労しなくちゃならないのだろうと、かなり切なくなります(体験談)。ほかにも買い物や装備などの細かいシステムが使いにくく、やや不親切に感じました。さらにアクセスに関しては、確かに速いのですが、とにかく回数が多く、全体的にテンポが途切れている気がします。もし同じスタッフによる「次の作品」があるのなら、こういった意見を参考に、より完成度を高めてほしいものです。これだけ完成された世界を見ていると、やはり次回作に期待せずにはいられませんので。


▲周囲の状況がちょっと分かりにくかったので、次回作はナビゲーションが欲しいです。